

AÇÃO 103 ESTRATÉGIAS

GAMES

EDITORA
AZUL

GAME GENIE

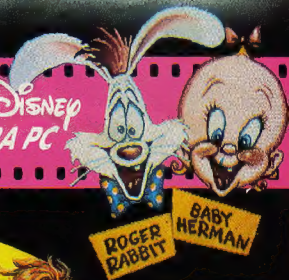
O ACESSÓRIO QUE

ENLOUQUECE

OS JOGOS NINTENDO



FILMES DE WALT DISNEY
VIRAM GAMES PARA PC



STRIDER

E MAIS 18 LANÇAMENTOS
PARA MEGA E MASTER



AÇÃO GAMES

CLUBE

CADERNO DE
CLASSIFICADOS
E SERVIÇOS

PROGAMES

• Faça Parte Deste Universo!

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.

Assistência técnica especializada em games.

• Últimas Novidades!

Games novos: você encontra primeiro na Progames!

Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

• Assessoria Completa Gratuita!

Para futuros locadores de games e para locadoras de video interessadas em games.

Desde treinamento até instalações.

• Franchising Progames

São Paulo, Interior e outros Estados!

Seja você mais um da família.

• Lojas e Vendas:

• São Paulo

• Lapa

Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 - Fones: 831-5787/261-7935

• Tatuapé

Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

• Jardins

Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478

A
NÚMERO
1!



PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Papai, no Dia das Crianças vamos brincar juntos com um presente Progames.

Master System*

Nintendo



GAME
GEAR

Mega
Drive

Super Famicom

• Franquias:

• São Paulo

Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006

Fone: 826-9460

Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401

Fone: 950-6329

• Guarulhos-SP

Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

• Santo André-SP

R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)

CEP 09070 - Fone: 440-9398

• São Caetano do Sul-SP

R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429

• Bragança Paulista-SP

Pçaça Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

• Ribeirão Preto - SP

Informações - Fone: (016) 635-2322

• Rio de Janeiro

Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511

Fone (021) 264-8336

• Belo Horizonte

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110

Fone (031) 225-8121

Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05

Shop. São José

• Brasília

SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

• Campo Grande - MS

Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente
ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334

• Vitória

R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050

Fone: (027) 225-0639

• BREVÊ!!

São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)



O SUPERMERCADO DAS LOCADORAS
POR TELEFONE

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100
DDG (DDD Grátis)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631

Pedido Mínimo Cr\$ 25.000, - SEDEX GRÁTIS
para compras acima de Cr\$ 150.000,

Entre em contato
conosco para
conhecer o:
SAIBA I

— Serviço de
Acesso às Infor-
mações Básicas,
PRÓJETO LOCA-
DORA - MODELO
desenvolvido pelo
Shopping Video.
Obtenha todos os
detalhes e infor-
mações fundamentais
para a montagem e
gerenciamento da
sua VIDEO LOCA-
DORA de filmes e
games.

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES

30.000 FITAS DE TODAS AS DISTRIBUIDORAS EM ESTOQUE

LOCADORAS
MODELO
CAMPO GRANDE
VILA ISABEL
RIO COMPRIDO
RIO DAS OSTRAS
CAMPOS
MACAÉ

RJ

PROMOÇÕES DE AGOSTO

PACOTES C/ 22 TÍTULOS A Cr\$ 9.990 CADA
PACOTES C/ 12 TÍTULOS A Cr\$ 12.990 CADA
PACOTES C/ 6 TÍTULOS A Cr\$ 16.990 CADA

DISTRIBUIDORA	TÍTULO
ABRIL	A DAMA E O VAGABUNDO
CBS-FOX	DURO DE MATAR
CBS-FOX	GUERRA NAS ESTRELAS
CIC VIDEO	ALTA TENSÃO
CIC VIDEO	CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO
CIC VIDEO	CRAZY PEOPLE
CIC VIDEO	DE VOLTA P/ O FUTURO II
CIC VIDEO	DÍAS DE TROVÃO
CIC VIDEO	O PESTINHA
CIC VIDEO	TARTARUGA NINJA
CIC VIDEO	VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO
CIC VIDEO	VINGADOR DO FUTURO
COLUMBIA	MAQUINA DOS SONHOS
EUROPA	INSPECTOR FAUSTÃO
GLOBO	PRINCESA XUXA E OS TRAPALHÕES
JOVEM PAN	PASSAGEM PARA A ÍNDIA
JOVEM PAN	TEMPO DE MATAR
ACTION	AS GRANDES LUTAS DE ARTES MARCIAIS
ROULETEL	CARGA MÁXIMA
WARNER	ACIMA DE QUALQUER SUSPEITA
WARNER	FRANKENSTEIN - MONSTRO TREVAS
WARNER	ROCKY V

GRANDE
VARIEDADE
DE TÍTULOS
NINTENDO
MASTER
SYSTEM E
MEGA DRIVE

PRONTA
ENTREGA RIO I

R. São Fco. Xavier,
378-A - Tijuca
CEP 20050
Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622
284-6500
FAX (021) 284-2698

PRONTA
ENTREGA RIO II

Est. do Portão, 99/310
Madureira - CEP 21351
Rio de Janeiro - RJ
Tels.: (021) 350-4966
390-2573
FAX (021) 359-7631

ACÇÃO GAMES

START

GAME GENIE

Vem aí o acessório que enlouquece os jogos Nintendo (pag. 16)



PC

A nova onda nos States são os filmes que viraram games (pág. 52)



LANÇAMENTOS

Conheça a nova sagra de games para Master e Mega que está chegando nas lojas (pag. 22)



ACÇÃO GAMES CLUBE

Nas páginas centrais, um caderno de classificados e serviços

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



FRACO



REGULAR



BOM



ÓTIMO

Naqueles momentos em que a gente perde a última vida, mesmo depois de tanto sacrifício e calos nos dedos, quem já não sonhou com algum poder mágico que nos transformasse em gamemaniacos invencíveis? Pois a sua ACÇÃO GAMES orgulhosamente apresenta o Game Genie, um incrível acessório que vem aí para radicalizar com os games Nintendo. Esta edição também está super-recheada de lançamentos para o Master System e o Mega Drive — com destaque para *Strider*, premiado pela crítica internacional como o melhor jogo de 1990. E ainda tem filmes que viraram games para PC, lançamentos e estratégias para os portáteis, os games mais quentes no exterior, e muito mais para você devorar. Ataque!



6 Cartas

Os leitores dão o seu recado

11 SOS Games

Tire suas dúvidas com a gente

12 Shots

Com as últimas novidades do Japão e EUA

34 Superestratégia Nintendo

A parte 2 de *Battletoads*, em mapas

37 Top Secret Nintendo

Saiba como derrotar a Cleópatra de *Double Dragon 3*

40 Superestratégia Mega Drive

Manhas para arrasar em *Eswat*

44 Top Secret Mega Drive

Novas dicas para *Shinobi*, *Moonwalker* e *Truxton*

46 Superestratégia Master System

Este mês, detonamos com *Ghouls and Ghosts*

50 Top Secret Master System

Trazendo macetes para *Out Run*, *Kenseiden* e *Thunder Blade*

52 Portáteis

O espaço para os fãs do Game Gear e Game Boy

54 Game Over

Recordes e fotos dos leitores



Não perca o Supermapa
MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSIONS
Edição especial em breve nas bancas

CARTAS

CÓDIGOS SECRETOS

Truques do tipo seleção de fases ou para começar os games com mais vidas são feitos propositalmente pelos programadores ou surgem involuntariamente?

SILVANI MARQUES JR
Londrina, PA

Como é que vocês conseguem descobrir os códigos secretos dos jogos?

MARCOS FURLANETTO
São Paulo, SP

Vamos tentar responder as duas perguntas de uma só vez. As *pass-words* e seqüências de comandos tipos B, A, Direcional para cima etc. já estão previstas quando o jogo está sendo produzido. Ou seja: os programadores inventam e colocam esses códigos nos games propositalmente. Aí o game é lançado no mercado, a moçada começa a bitolar e alguns fufadores até podem descobrir os códigos mais fáceis. Mas normalmente o que

acontece é que a própria empresa que o produziu divulga os macetes através de revistas especializadas, no boca a boca, ou de outras formas que façam a notícia se espalhar — e como espalhar! Elas acabam chegando até nós através dessas revistas ou pelo conhecimento de nossos pilotos, que são muito bem informados.

TOP GAME

Gostaria de saber como é o videogame que eu vou ganhar — o Top Game, da CCE. Ele tem óculos 3D? Tem boa resolução gráfica? É compatível com o novo console da Nintendo, o Super Famicom?

JAIME LUÍS GROFF JR
Natal, RN

O videogame que você vai ganhar é compatível com o Nintendo de 8 bits. Assim, infelizmente, ele não aceita os cartuchos do Super Famicom ou Super NES, que são de 16 bits. O Top Game não tem óculos 3D, mas tem pistola laser para jogos de tiro ao alvo. Uma das vantagens desse console é que ele possui uma entrada para cartuchos padrão americano (72 pinos) e uma também para o padrão ja-

I M P O R T A D O

Jogging

A6-GEL

asics

ponês (60 pinos), dispensando assim o uso de adaptadores. Seus joysticks são semelhantes aos do Nintendo americano, possuindo botão Direcional, dois botões para comandos e os de Start e Select. A resolução gráfica e a capacidade sonora são as mesmas dos outros videogames que seguem o padrão Nintendo, variando um pouco de jogo para jogo.

ALEX x MÁRIO

O Alex Kidd foi feito para concorrer com o Mário? Qual dos dois personagens é mais conhecido e mais vendido?

WALDIR ROCHA JR

Picarras, SC

Assim como o Pac Man é o símbolo do Atari, Super Mário é o da Nintendo e Alex Kidd, o da Sega. Os dois personagens, na verdade, acabaram encarnando o espírito de competição que existe entre as duas empresas e realmente disputam a preferência dos gamemaniacos. E quem está ganhando essa briga é o Mário — afinal, a Nintendo é líder mundial em vendas de videogames. Somando o número de cartuchos de Super Mário 1, 2, 3 e

Super Mário World comercializados só nos Estados Unidos, chegamos a um total de 32,5 milhões de unidades. Não sabemos quantos cartuchos de Alex Kidd foram vendidos em todo o mundo, mas dificilmente eles ultrapassariam as vendas do Super Mário — o grande campeão dos videogames.

TURBO GRAFX

Adoro a revista, mas fico um pouco chateado por não encontrar matérias sobre o Turbo Grafx. Não daria para falar um pouco dele? Onde eu posso encontrar jogos para esse videogame em minha cidade?

ALEX NESTOR DA SILVA

Rio de Janeiro, RJ

Lamentamos que você fique chateado com a gente, Alex, mas o motivo pelo qual não falamos de Turbo Grafx na revista é muito simples: infelizmente, pouca gente possui esse console no Brasil. Reconhecemos que o Turbo é um excelente videogame e prometemos fazer uma matéria especial sobre ele, ok? Por enquanto, procure os games para o seu console nas locadoras que anunciaram no caderno Ação Games Clube.

TARTARUGA 2

Como foi que vocês conseguiram o placar de 131 200 pontos na matéria sobre as Tartarugas Ninja (edição de maio) se o máximo que eu já consegui foi 931 pontos?

BRUNO VETORE AGUIAR

Petrópolis, RJ

Não fique achando que você está fazendo pouco ponto, Bruno. O cartucho que nós usamos para fazer a matéria é de padrão japonês, que tem uma pontuação completamente diferente do padrão americano — o que você usou, no caso. É pelo mesmo motivo que os códigos que demos na matéria não funcionaram com você.

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se existem versões para videogame dos seguintes jogos de PC: Green Beret, Grand Prix Circuit, Lakers vs. Celtics e Kings of the Beach.

EMANOEL BEZERRA DE MENEZES
Vila Velha, PR

O Green Beret tem uma versão para a Nintendo, o Lakers vs. Celtics para o Mega Drive (disponível só no exterior), Kings of the Beach para Nin-

TECNOLOGIA

Chegaram os novos modelos ASICS GEL para tênis, jogging e cross-training, em lançamento simultâneo com Europa e Estados Unidos. ASICS GEL é um amortecedor derivado do silicone que absorve os impactos que seu pé recebe durante os movimentos. Os impactos verticais são dissipados e dispersados para o plano horizontal.

De uma chegadinha numa revenda ASICS GEL e experimente um dos novos modelos.

Tecnologia e beleza chegam juntas para você chegar lá.



ASICS GEL

ALTA TECNOLOGIA EM ABSORÇÃO DE IMPACTOS

tendo. Do Grand Prix Circuit não conhecemos nenhuma, mas se ficarmos sabendo daremos um toque.

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se o Super Charger é compatível com o Phantom System ou outro videogame.

JOÃO PAULO MARCONDES
Rio de Janeiro, RJ

É sim, João Paulo. Ambos são consoles padrão Nintendo, com a única diferença que o Charger utiliza cartuchos formatado japonês — de 60 pinos —, enquanto o Phantom utiliza o formato americano — de 72 pinos. Seu videogame também é compatível com o Dynavision, Top Game, Bit System e Hi Top Game.

PREÇOS

Por que vocês não fornecem o preço dos jogos e consoles?

LUIZ EDUARDO ZANIS
Rio de Sul, SC

Se em nosso país não existisse esse monstro chamado inflação, até que poderíamos publicar o preço das coisas. Mas, no meio tempo entre o fechamento da revista e o seu lançamento nas bancas, poderia acontecer alguma modificação nos preços, de modo que a informação chegaria desatualizada aos nossos leitores. Depois eles ficariam achando que era erro nosso. Se um dia o preço das coisas parar de subir, teremos prazer em prestar mais esse serviço aos nossos leitores.

AMIGA

Onde posso encontrar jogos para o computador Amiga? Vocês não poderiam dar algumas dicas?

DANIEL CHRISTIANO CARDOSO
São Paulo, SP

Bem pertinho da sua casa, Daniel, tem uma locadora onde você poderá encontrar uma infinidade de jogos para o seu Amiga: é a Dimensão Vídeo, na rua Santa Virgínia, 107. O pessoal de lá manja tudo desses jogos e terá prazer em dar umas dicas pra você.

JOGOS IGUAIS

Cartuchos da Sega e da Nintendo com jogos iguais têm a mesma resolução gráfica e sonora? Gostaria também de saber como usar os códigos que aparecem no Top Secret, com todas aquelas letras, se o joystick dos

videogames só tem as letras A e B.

LOURIVAL BARBOSA DO AMARAL
Itaim Paulista, SP

Ah, Lourival, não vai me dizer que até hoje você não experimentou nenhum código por causa disso... Nos jogos que aceitam passwords, aparece uma tela com todo o alfabeto e, às vezes, também números, bastando selecionar a letra ou algarismo desejado usando o controle Direcional. Experimente, você vai curtir! Quanto à sua primeira pergunta, diríamos que apesar de os consoles Sega e Nintendo pertencerem à mesma geração tecnológica, na prática as versões de um mesmo jogo apresentam características diferentes. O jogo After Burner, por exemplo, é melhor na versão Nintendo, enquanto o Shinobi é melhor no Master. Só vendo mesmo para conferir.

DIFERENÇAS

Acho engraçado que existam diferenças entre cartuchos de padrão japonês e americano para um mesmo jogo. Por que isso acontece?

DANILO FERREIRA DE QUEIROZ
São Paulo, SP

Realmente, essas diferenças entre cartuchos de um mesmo jogo dão um nó na cabeça da gente. O nosso amigo Bruno, a cuja carta respondemos também nesta edição, ficou encafiado com o número de pontos do game Tartaruga Ninja 2 que utilizamos numa superestratégia. Essas diferenças acontecem por causa dos jogos piratas. Quando são copiados do original, certos games sofrem modificações e acabam ficando com características diferentes do cartucho original. O das Tartarugas Ninja 2, por exemplo, tem cópias piratas em que você começa o jogo com nove vidas ou trinta vidas! Por isso, não estranhe se algum código não entrar no seu game ou se determinada dica não funcionar: são os males da pirataria.

DYNAVISION

Qual é a diferença entre Dynavision I, II, e III? Qual destes é compatível com o Top Game e Super Charger?

FREDERICO BELO DE OLIVEIRA
Rinópolis, SP

O videogame Dynavision I é compatível com o padrão Atari, enquanto os II e III são padrão Nintendo 8 bits. A diferença entre eles é que o III foi lançado recentemente e traz uma série de inovações, como o duplo sistema de encaixe — para cartuchos de 60 e 72

pinos —, joysticks tipo manche de avião e com saída para fone de ouvido.

PHANTOM OU MEGA DRIVE?

Estou em dúvida se compro um Phantom System ou um Mega Drive. Será que não existe um adaptador para os jogos de um entrar no outro?

ANDRÉ GONDIN OLIVEIRA
Teresina, PI

Você terá de fazer uma opção entre os dois, André, pois Phantom e Mega Drive são totalmente incompatíveis, não existindo nenhum adaptador que permita a troca de jogos.

FOLHETOS DO MASTER

Peço que vocês me mandem folhetos sobre o Master System II e seus lançamentos.

DANIEL HENRIQUE MIRANDA
Dois Córregos, SP

A melhor maneira de ter acesso aos catálogos técnicos do Master System e seus cartuchos é associar-se ao Master System Clube, da Tec Toy. A inscrição é gratuita e, ao fazê-la, você receberá informações sobre as novidades para o seu videogame, dicas de jogos e recordes. Mande sua carta para a Av. Ermanno Marchetti, 576, São Paulo, SP — CEP 05038.

32 BITS

É verdade que existe um Mega Drive de 32 bits? Se existir, a Tec Toy vai lançar?

ANDRÉ GUSTAVO VANNI BERTONI
Poços de Caldas, MG

Realmente existe por aí um boato de que a Sega do Japão estaria trabalhando no desenvolvimento de um videogame de 32 bits, que receberia o nome de Giga Drive. Ficamos a par dessa fofoca através de uma revista americana. Por enquanto não há nada de oficial, mas não seria de estranhar se um dia a Sega anunciasse o lançamento de um console de 32 bits. Afinal, a tecnologia está sempre evoluindo e a tendência é que tenhamos videogames cada vez mais sofisticados.

Escreva para a
**ACÃO GAMES — Av. das
Nações Unidas, 5777,
CEP 05479, São Paulo —
SP. Reservamos o direito de resumir as cartas por motivos técnicos de edição.**



Brinquedos Laura



SUPER
RITAS EM
PROMOÇÃO
ESPECIAL
ULTIMOS
LANÇAMENTOS

TEC TOY



milmar



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



GAME GEAR
DA TEC-TOY
COM GARANTIA
E ASSISTÊNCIA
TÉCNICA

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY NINTENDO - PHANTOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

- **Facilita-se pagamento**
- **Aceita-se cartão de crédito**
- **Vendas via sedex p/ todo Brasil**

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293 / 535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818 / 289-1058**

AÇÃO

GAMES PROMOÇÃO GAMES

AÇÃO

CRIE O SEU DESENHO E CONCORRA



São 2 Phantom System e 200 camisetas exclusivas para os melhores desenhos. Você não pode perder. Crie um desenho de sua livre escolha usando os games como tema e detone.

O desenho deve ter no máximo 21 x 28 cm e vir acompanhado desta ficha de inscrição que pode ser xerox. Leia atentamente o regulamento e boa sorte.



EDITORA AZUL

REGULAMENTO

01) A promoção "Crie o seu desenho e concorra" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista AÇÃO GAMES, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional. 02) Para participar o leitor deverá fazer um ou mais desenhos a respeito de games. 03) Cada desenho deverá ser enviado com cupom ou xerox deste para "Revista AÇÃO GAMES", Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479. São concedidos cupons carretamente preenchidos. 04) Os desenhos devem ser enviados até 16/09/91. Vale a data de postagem no correio. 05) Cederá o uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar os 202 desenhos. 06) A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada desenho concorrente. 07) A decisão da comissão julgadora é soberana e irrevocável. 08) O julgamento será feito dia 20/09/91 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo. 09) Serão escolhidos os 202 melhores desenhos, que por causa de direitos autorais receberão os seguintes prêmios: — 2 Phantom System e 200 camisetas. 10) Os vencedores serão avisados por telegrama e terão seus nomes publicados na Edição n.º 07 do mês de novembro. 11) Todos os desenhos enviados não serão devolvidos, e os premiados tomar-se-ão propriedade da Editora Azul. 12) Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul, bem como seus familiares.

Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes a aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberto a qualquer pessoa que queira participar, com exceção das funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiem esta promoção, de acordo com a lei n.º 5768, Decreto n.º 70.951, art. 30.

Nome: _____

Endereço: _____

Telefone: _____ Cep: _____ Sexo: _____ Idade: _____

Bairro: _____

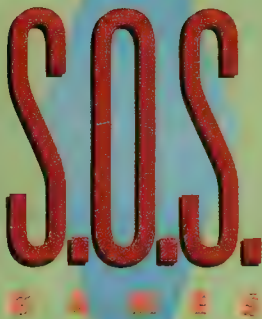
Cidade: _____ Estado: _____

Nome da escola: _____ Grau: _____

Tem videogame? _____ Marca: _____

Modelo: _____

Frase: _____



BUSTER DOUGLAS (Mega Drive)

Vocês têm alguma dica para derrotar o James Buster Douglas? CLÁUDIO RIBEIRO DOS SANTOS Guarulhos, SP

A manha para pôr o grandalhão a nocaute é dar vários socos por segundo — o máximo que você conseguir — na cabeça e no fígado.

ALTERED BEAST (Master System)

Qual é a melhor estratégia para passar daquele monstro que solta olhos sem perder muitas vidas? LUÍS FELIPE MARTINS OLIVEIRA Santos, SP

Você tem de estar na forma de dragão, voando na altura dos olhos dele. Atire sem parar quando ele interromper seus ataques por alguns instantes.

SUPER MARIO 2 (Nintendo)

No mundo 1-2, quando a gente pega a chave dentro do segundo vaso, surge um rosto. O que eu faço depois? RAPHAEL MOREIRA TOTH São Paulo, SP

Quando isso acontecer você tem de largar a chave. O rosto vai embora, você pega a chave novamente e então pode abrir a porta sossegado.

OUT RUN (Master System)

Gostaria que vocês me dessem alguma dica para o jogo Out Run, que aliás é muito legal.

MARCELO T. DE CARVALHO Santo André, SP

Este jogo é de pura habilidade manual, Marcelo, e você terá que ser um ás no volante para desempenhar bem. Uma diquinha que poderá ajudá-lo é que, quando você estiver derrapando nas curvas, apenas solte o acelerador e o carro recuperará a estabilidade.

DOUBLE DRAGON (Nintendo)

Gostaria de saber alguma manha para vencer neste jogo. ADROALDO B. BOSCHI Nova Petrópolis, RS

Para um melhor desempenho neste game, o melhor é não pegar as armas que os inimigos deixam quando vencidos; o uso desses itens gastará seus corações mais depressa. Jogar com as mãos limpas é a melhor estratégia.



DOUBLE DRAGON (Master System)

Não estou conseguindo passar daqueles brutamontes da última fase. Tem um jeito de ganhar vidas neste estágio?

EMERSON OLIVETTI União da Vitória, PR

Tém sim, Emerson. Na hora em que você entrar nesta fase, fique pulando até 30 vezes para obter um Continue infinito.

NINJA GAIDEN (Nintendo)

Como é que eu faço para matar o Jaquio, chefe da fase 6-4? Será que neste jogo não existe alguma manha para dar invencibilidade, seleção de fases etc.?

AUDREY R.B. BALDIN Santo André, SP

Infelizmente, Audrey, não existe nenhum truque deste tipo — você terá de vencer o jogo na raça, mesmo. Para arrasar o Jaquio, fique no meio da tela e jogue os tiros de fogo enquanto ele fica voando por cima de você. Garantimos que o chefe vai virar churrasquinho.



TARTARUGAS NINJA (Nintendo)

Como eu faço para passar da terceira fase, que é aquela em que a gente dirige o furgão? SÉRGIO MARCELO CASTILHOS Santiago, RS

Você tem de pegar o míssil no primeiro prédio e com ele estourar as barreiras, orientando-se sempre pelo mapa. A saída desta fase está no canto superior esquerdo.

DOUBLE DRAGON 3 (Nintendo)

Vocês sabem de algum truque para conseguir mais vidas, selecionar fases ou obter mais de um Continue? Gostaria de saber também se é possível fazer o personagem abaixar-se. FERNANDO ROSSATO A. SANTOS São Paulo, SP

Double Dragon 3 é um daqueles jogos que só se vence com pura habilidade manual, Fernando. Só existe o Continue normal depois da quarta fase, que é a da Itália. O único momento em que o seu lutador se abaixa é quando ele arma uma voadora: nesse instante, ele dá uma abaixadinha para tomar mais impulso.

PRECISA DE SOCORRO?

Mande uma carta para a redação de AÇÃO GAMES — Seção SOS GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, andar, CEP 05475

SHOTS

UNCLE FESTER'S QUEST

Família Adams vira game

A esquisita e engraçadíssima família Adams — aquela do antigo seriado para a TV — já está nos con-

soles Nintendo e agora também vai virar game em Compact Disc Laser para o Turbo Grafx, sistema de 16 bits da NEC. A data de lançamento deve ser novembro, quando também estreia nos cinemas americanos um filme da Paramount Pictures com os mesmos personagens. Do jeito que os Adams são divertidos e atrapalhados, o game deve ser hilário.

Ranking dos jogos Nintendo nos Estados Unidos

Na última pesquisa da Nintendo com os gamemaniacos americanos, o jogo *Tartarugas Ninja 2* foi apontado como o mais popular da temporada. Em segundo lugar vem *Super Mario Bros. 3*, há dezesseis meses um dos games mais detonados nos Estados Unidos. A terceira colocação está

com *Mega Man 3*. Quem está subindo mês a mês no ranking e começa a ameaçar a posição dos veteranos é *Bart Simpson vs. Space Mutants*, que já ocupa o sexto lugar. Veja no quadro os dez games que os americanos estão bi-tolando mais ferozmente nos últimos tempos.

Posição	Jogo	Há quantos meses está no ranking
1	Tartarugas Ninja 2	6 meses
2	Super Mario Bros. 3	16 meses
3	Mega Man 3	5 meses
4	Final Fantasy	10 meses
5	Startropics	3 meses
6	Bart Simpson vs. Space Mutants	2 meses
7	Crystalis	6 meses
8	Dr. Mario	5 meses
9	Dragon Warrior 2	6 meses
10	Tetris	14 meses

Clássicos do Mega vão para o Super NES

Os excelentes games de esportes *John Madden Football*, *PGA Tour Golf* e *Lakers vs. Celtics* terão também uma versão para o Super NES. Produzidos originalmente para Mega Drive e IBM PC pela Electronic Arts, estes games serão aperfeiçoados para aproveitar ao máximo as características do console de 16 bits da Nintendo.

O Panther michou?

A revista americana *Video Games & Computer Entertainment* foi especular como está o desenvolvimento do Panther, videogame de 16 bits da Atari, e ouviu a seguinte resposta: o projeto está parado. A informação ainda não é oficial, mas segundo a revista ela foi dada por uma fonte confiável. Se a história for mesmo verdadeira, é uma pena: o Panther seria um videogame ainda mais poderoso que o Super NES. Já pensou?

Os mais novos sucessos para Nintendo 8 bits

Os games em que os japoneses estão se viciando atualmente ainda não são conhecidos por aqui (infelizmente). Um deles é *Hiryu No Ken*, da *Culture Brain*, um delirante jogo de luta que reúne boxeadores karatekas e gigantes da luta-livre. Neste game de pura pancada, cada jogador pode realizar nada menos que 80 golpes diferentes (!!) para defender-se, atacar e até jogar longe os adversários. E tem mais: podem participar até oito jogadores ao mesmo tempo em competições coletivas. Sai ZING e POW pra todo lado.

Outro sucesso japonês para Nintendo 8 bits (que eles chamam de Famicom) é *Bomberman 2*, da Hudson Soft. Na nova versão deste título já conhecido pelos brasileiros, pode-se jogar com até três bombermen ao mesmo tempo, o que aumenta muito a tensão emocional do jogo. Três homenzinhos detonadores na tela devem produzir, juntos, o barulho de um incêndio numa loja de fogos de artifício.

Jogo de guerra para o Mega Drive

Entre os fãs do videogame de 16 bits da Sega está estourando um jogo que simula um fato histórico da Segunda Guerra Mundial: a invasão do Exército nazista à Polónia, ocorrida em setembro de 1939. Os combates são travados em 42 diferentes cenários com graus crescentes de dificuldade. Ai vai seu nome: *Adobansudo Daisenryaku* (ufai!), ainda sem tradução.

Copa do Mundo, rolando nas telas do PC Engine

Outra videogame de 16 bits bastante popular no Japão é o PC Engine da NEC. Os proprietários desses consoles andam brincando um jogo chamado *Power Eleven* (Hudson Soft), um simulador da Copa do Mundo de Futebol.

São ao todo doze times, incluindo Alemanha, Argentina, Itália e Brasil (que pelo menos no game é um dos times mais fortes). Sem se esquecer do Japão, é claro (que pelo menos no game é um dos participantes da Copa).

Mega Drive com jogos em CD

A Sega está lançando, no Japão, uma leitora de jogos em

Compact Disc para o Mega Drive. O Mega CD — como foi batizado o acessório — já vinha frequentando feiras no Japão e deixando todo mundo com água na boca. Junto com ele, estão sendo lançados os jogos em CD. A Sega pretende começar a vender o aparelho nos Estados Unidos no fim de abril. Assim, em nossas próximas edições mais detalhadas sobre o assunto.

Nintendo Americana, faturando os tubos

O novo videogame Super NES (16 bits) mal começou a ser vendido nos States e a Nintendo americana já está vendendo muitos cifrões. Com o lançamento do novo produto, ela pretende faturar nada menos que quatro bilhões de dólares ainda este ano. Com toda essa grana, dá pra comprar 400 mil automóveis Kadett.

SimCity, o campeão do Super Famicom

Lançado pela Nintendo em abril, o game *SimCity* tem estado desde então entre os campeões da preferência nacional no Japão. Neste jogo tipo adventure você recebe um terreno vazio e constrói uma cidade, administrando-a como se fosse o prefeito. O objetivo é fazer a cidade crescer, atendendo às suas necessidades — transportes, moradia, serviços públicos etc... Se houvesse uma facilidade para políticos no Brasil, pilotes *SimCity* seria uma das maiores atrações e



Master S



JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
COM O CARTUCHO JOGOS D

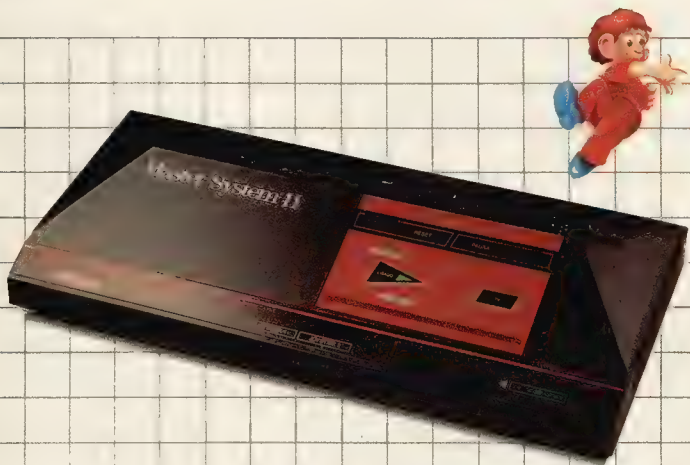
Aproveite que agora o Master System® II vem com o
Compre logo o seu que esta

SEGA

*Acompanha 1 joystick.



ystem[®] II.*



NA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM
E VERÃO NA EMBALAGEM.

cartucho Jogos de Verão totalmente grátis para você.
promoção é por tempo limitado.

*OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER
SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II
E VENDIDOS SEPARADAMENTE.

TEC TOY

DEU A LOUCA NOS GAMES

A partir de outubro, a CCE começa a importar o Game Genie, um revolucionário acessório capaz de modificar os jogos da Nintendo

Apesar das emoções e desejos que os jogos proporcionam, todo gamemaniaco gostaria, no fundo, de um dia experimentar o sonho de ser imbatível. De fazer o personagem do seu game aprontar mil loucuras, atropelar os inimigos, andar pelo ar como se fosse um astronauta, detonar pra valer. Se esse também é o seu sonho, anime-se: vem aí o Game Genie, a invenção mais genial dos últimos tempos em matéria de videogame.

Ele é um acessório mágico, capaz de acessar a lógica dos jogos padrão Nintendo e criar efeitos especiais, como invencibilidade, energia e vidas infinitas, armas ou poderes ilimitados e outras loucuras. Imagine que num game como o *Super Mario 3* você poderá fazer o bigodudo tornar-se invencível e atropelar todos os inimigos no reino de Koopa, ou ainda comandar pelo mundo que quiser. É bom demais para ser verdade...

Mas não precisa se beliscar, porque você não está sonhando. Esta maravilha existe e vai ser importada a partir de outu-

bro pela CCE. Ela irá custar, no mercado nacional, o equivalente a um cartucho Nintendo importado. Vá juntando uma gracinha ou pedindo aquele empréstimo para os velhos porque você não vai querer ficar por fora desta.

fruto proibido — O Game Genie foi criado no ano passado pela Camerica, uma empresa americana de jogos eletrônicos. Ele é muito parecido com um daqueles adaptadores que a gente usa para colocar jogos padrão japoneses em consoles compatíveis com o Nintendo americano. Na entrada de baixo, encaixa-se o cartucho. A entrada de cima é para conectá-lo ao console. Aí você liga o seu videogame e... surpresa!

Quando o console é ligado, em vez da tela de apresentação do jogo que você está usando, surge a tela de códigos do Game Genie. Ela tem as letras do alfabeto e três linhas tracejadas para você digitar até três passwords. São estas senhas

que provocam os efeitos especiais no game, interferindo em sua lógica de programação.

Para ter vidas infinitas em *Super Mario 3*, é preciso digitar o código SLIP1VS, por exemplo. Já no *Mega Man 2*, a senha PANA LALE permite que você comece com nove vidas.

Estes e mais outras centenas de códigos estão no manual de passwords que acompanha o Game Genie. Lá você encontrará senhas para aproximadamente 200 jogos — de *Contra* e *Castlevania* a *Mike Tyson's Punch Out*, *Rambo* e *Tartarugas Ninja*. Como o Game Genie acessa a lógica dos jogos Nintendo, que é sempre a mesma, poderes surgem. Futuramente, outros manuais com os jogos mais recentes, como *Mega Man 3*, *Batlletoads* etc.

Apesar de genial, este acessório teve sua comercialização proibida nos Estados Unidos. É que a Camerica desenvolveu o Game Genie sem a autorização da Nintendo, que por sua vez não gostou nem um pouco do novo produto e entrou com uma ação na Justiça americana para suspender as vendas. Já no Canadá, a Nintendo não conseguiu proibir a venda do acessório e ele pode ser livremente comprado lá. Muitos americanos que viajam para aquele país trazem o Game Genie na bagagem, é claro.



Game Genie
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
ZUNO

1. Quando você liga o console com o Game Genie, surge esta tela para a entrada de códigos. Leia atentamente as instruções do manual para operar corretamente o aparelho.



2. O acessório deve ser montado como um adaptador. Ele tem uma entrada para o cartucho e outra para o console.



3. Observe em que posição fica o Game Genie quando usado com cartucho e console padrão americano.

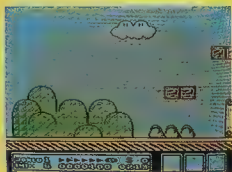


4. Se o cartucho ou console usado for padrão japonês, é preciso usar ainda o adaptador apropriado. Atenção: o funcionamento do Game Genie só é garantido com jogos originais da Nintendo americana. Games padrão japonês podem não aceitar alguns códigos.

SUPER MARIO MUITO LOUCO

Em Super Mario 3, o Game Genie permite a realização de 41 efeitos especiais. Só as modalidades de saltos são seis. Cada pulo é mais alto que o outro, até chegar no "salto lunar": ele é tão alto que Mario some da tela por alguns segundos. Outro efeito interessante é o salto skywalker, com o qual Mario caminha no ar como se estivesse flutuando.

Você poderá ainda fazer seleção de fases e começar o jogo como racoon, sapinho, tanooki ou fire Mario. Outro efeito chocante é a velocidade turbo. Com ela, Mario é capaz de decolar e voar como se estivesse com a roupa de racoon, só que mais baixo. Agora, irresistível mesmo é a invencibilidade. Você poderá passar batido pelos inimigos, tomando cuidado apenas com os abismos e buracos. Com estes, não tem jeito.



5. Com o salto lunar, Mario sai da tela por alguns segundos.



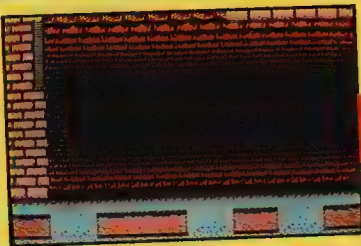
6. Nosso herói pode começar o jogo com a roupa de tanooki...

7. ...ou de sapo, se preferir.

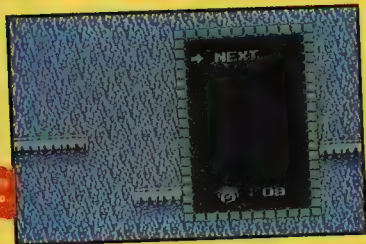
MEGA MAN

RADICAL

Você vai barbarizar em *Mega Man 2* com o Game Genie. Que tal começar o jogo com vidas infinitas? Pode-se escolher também por iniciar com apenas uma (que dureza!), seis ou nove vidas. A arma normal que o robzinho carrega pode adquirir o poder explosivo. E na seção de superpulos, estão à sua disposição as opções salto lunar e skywalker. Com estes efeitos, Mega Man vai fazer o dr. Willy tremer nas bases!



8. Mega Man também pode der saltos lunares.

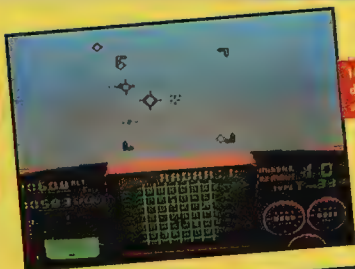


9. Escolha qual quantas vidas quer começar o jogo.

TOP GUN

INDOMÁVEL

Você vai se sentir o próprio Tom Cruise ao pilotar seu caça com os superpoderes do Game Genie. É possível começar o jogo logo de cara com um infinito número de mísseis. Se preferir, decole com o dobro de mísseis hound, wolf ou tiger. Seu problema é combustível? Não se preocupe, existe um código para que ele não acabe nunca mais. Experimente ainda a sensação de ser imune aos ataques inimigos ou selecionar fases.



10. Com uma carga infinita de mísseis, o marcador não sai do 10.

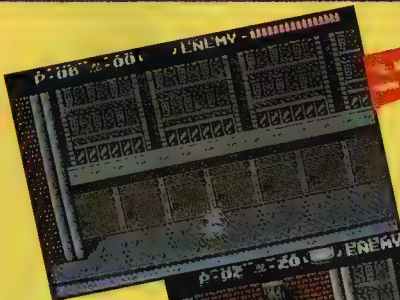


11. Você pode também decolar com o dobro da carga normal de mísseis.

NINJA GAIDEN

ARRASADOR

O bom do Game Genie quando usado para o jogo *Ninja Gaiden* é que ele conserva os poderes do personagem — mesmo que você detone de gastar as armas. Existem códigos que permitem gastar shurikins ou roda de fogo sem a perda de poder espiritual. Os itens restauradores de força fazem o seu medidor encher inteirinho de uma vez. Além de toda essa mamata, você poderá começar com seis, nove ou infinitas vidas.



11. Manda Gaiden começar com nove vidas.

12. Gasta milhares de shurikins sem perder o poder espiritual de uma vez.

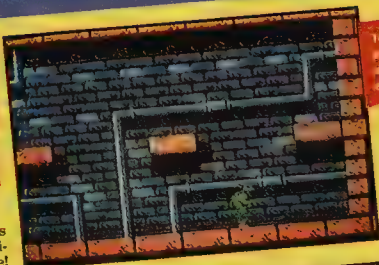


TARTARUGAS

NINJA

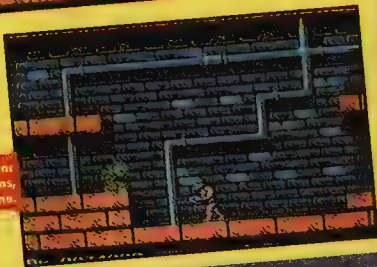
INVENCÍVEIS

Cowabunga! Se as tartarugas já botavam pra quebrar, imagine agora com o Game Genie! Este jogo não permite ficar com vidas infinitas, mas em compensação você poderá armar-se até os dentes. Existe um código que permite pegar 50 armas de cada vez, ou ainda acumular as armas que você for achando no decorrer do jogo. Mas não tente bancar o espartano e conjugar estes dois comandos, pois não dá certo (veja a foto 15). As tartarugas podem ainda não sofrer danos com a maioria dos inimigos e restaurar todas as energias com um único pedaço de pizza.



14. Você pode recolher 50 armas de cada vez, ou ainda acumular as armas que for encontrando no jogo...

15. Armas não podem ser usadas ao mesmo tempo, pois ficam sem nenhuma.





**CUIDADO COM
A POLÍCIA
RODOVIÁRIA.**



XT 200

PONY

Authentic American.

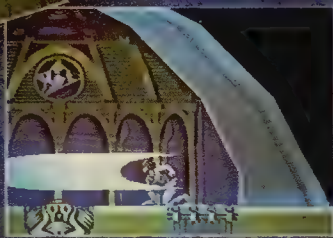
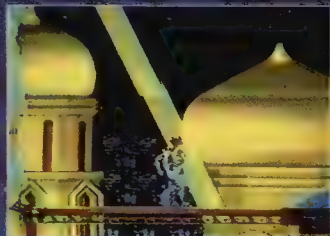
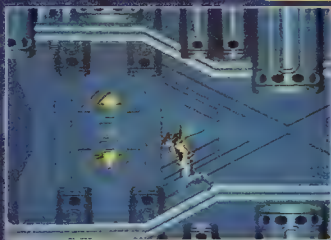
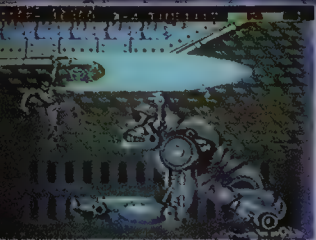
SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

Este jogo foi simplesmente considerado como o melhor de 1990 nos Estados Unidos. E não é para menos. *Strider* é um game com cenários belíssimos, músicas chocantes e um grau de desafio que é de dar água na boca. Pra resumir, é um jogo genial. O personagem principal é Guy, guerreiro com habilidades acrobáticas e também de homem-aranha: ele consegue andar na parede para fugir na maior velocidade os inimigos com uma lâmina mágica, ele também conta com uma rede de panos e águias mágicas. Sua especialidade é dar grandes saltos, equilibrar-se nos telhados e descer pelas cordas. Você vai amar.

Games de sucesso no exterior estão sendo lançados aqui no Brasil nesta temporada

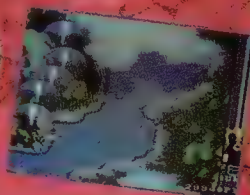
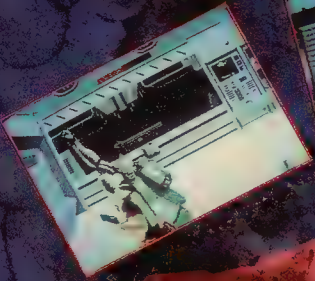
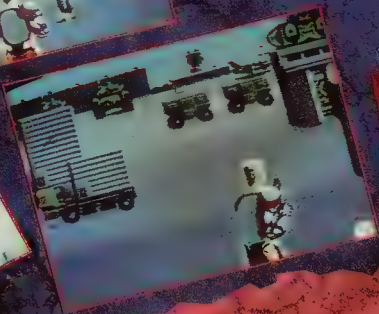
STRIDER



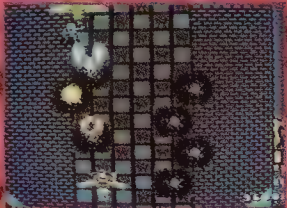
DYNAMITE



No ano de 2031, a camada de ozônio que envolve a terra deteriora-se e condena a humanidade. Surgem seres mutantes que querem dominar o planeta, e apenas Dynamite Duke pode combatê-los. Com seu braço biónico, capaz de golpear poderosamente, ele enfrenta os seres liderados pelo doutor Ashé. Duke também maneja uma potente metralhadora para diminuir o exército de mutantes. Game de muita ação.



Typhon, o terrível titã da escuridão, quer definitivamente mergulhar a Grécia nas trevas. Ele raptou Artemis, a deusa da Lua, e desencadeou uma verdadeira guerra com Apolo, o deus do Sol. Galopando seu cavalo alado, Apolo move céus, terras e oceanos em busca de Artemis. Mas para tê-la de volta, será preciso enfrentar seres mitológicos poderosos, como a Medusa e Fenix em estagios cheios de ação.

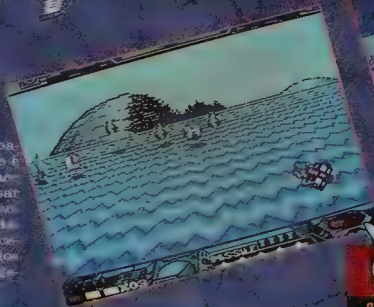


SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

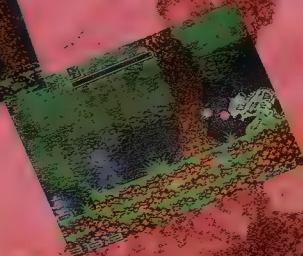
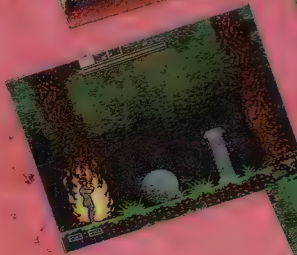
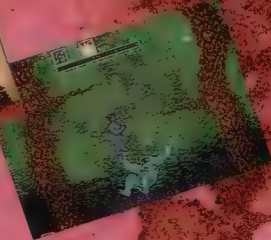
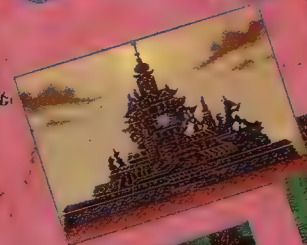
BURNING FORCE

Neste lançamento, a terceira etapa, você dirige as motos a três e as cenas da esquadra dos Space Riders. Antes é preciso passar por cinco níveis de teste, em que você precisa aprender a manobrar corretamente sua arma e nave. Os cenários bonitos e bastante variados, há uma legião de jogadores esperando por você.



MYSTIC DEFENDER

Yamato é um guerreiro que precisa penetrar no castelo do Imperador do Mal e salvar sua amada Alexandra. Tarefa, aliás, que não será nada fácil, pois o castelo está guardado pelas mais asquerosas criaturas. São larvas gigantes, aranhas, sapos, duendes e esqueletos que estão muito a fim de triturá-lo. Mas não se intimide: seus poderes mágicos são suficientes para tostar os inimigos em enormes labaredas.





**COLOQUE A TZ NA
MEMÓRIA DO SEU GAME.
ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS**

LANÇAMENTO!



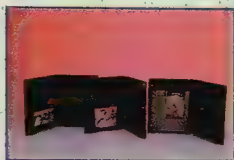
GAME BAG

Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-Impacto e impermeável.



CARTUCHOS P/ GAMES

Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.



ESTOJOS P/ GAMES

Protege e organiza seus cartuchos.

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

*Aceitamos todos os
cartões de crédito
inclusive p/ compras
efetuadas por telefone!*

**TEMOS TUDO PARA MONTAR
SUA LOCADORA DE GAMES**
(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2º a 6º das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE A:

Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Tel: (011) 578-7277 - Fax: (011) 578-1031
Junto a Estação Jabaquara do Metrô

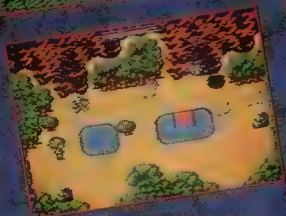
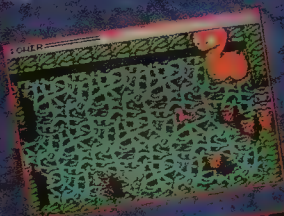
SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MASTER SYSTEM

Novos games de ação, aventura, esportes e estratégia estão chegando ao mercado este mês

GOLVELLUS

Este é o jogo perfeito para os jogadores, pois você será que percorrerá desertos, montanhas, oceanos, cavernas e labirintos infestados por demônios. Golvellus é um jogo com muitas fases e um grau de dificuldade que cresce a cada momento, mas, em compensação, oferece muitas recompensas para você tomar o jogo de onde parou. Fala-se em se divertir, então está: VHCU, ETOZ, D8TB, M4DU, K-ZRE, MSFT. Com ela, você já começa o game com 80 mil em ouro. Basta clicar e iniciar o jogo, eliminando todos os inimigos que aparecerem para acumular a quantia rapidamente.



GRÁFICO



SOM



DESAFIO

Sorcerer



GRÁFICO



SOM



DESAFIO



Este game lembra um pouco o clássico *Golden Axe*, com personagens grandes e surpreendente dedicação gráfica para o padrão Master System. Um bom jogo para jogadores, pois no mundo de Semia existem cavernas, labirintos e portais para explorar. Para eliminar os chefes mais rapidamente, corra em direção a eles e crave a espada com vontade.

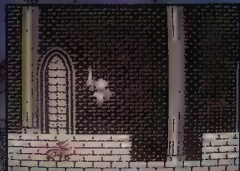
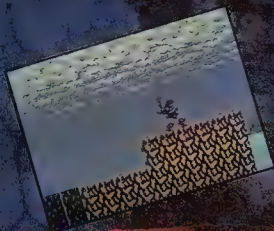
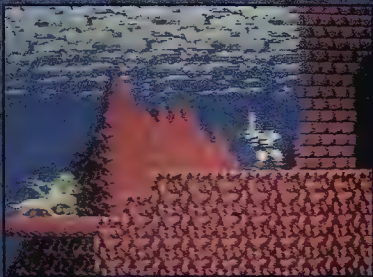
RASTAN



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



PSYCHO WORLD



GRÁFICO

SOM

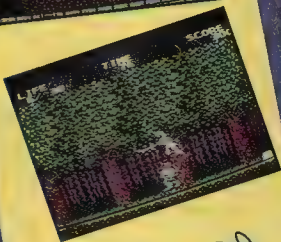
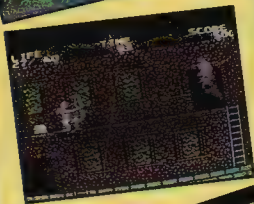
DESAFIO

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MASTER SYSTEM

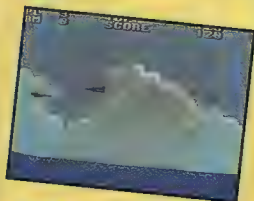
DANAN

O jovem Danan, único sobrevivente de um terrível desastre aéreo, foi criado por Jimba, habitante do mundo de Gian. Um dia, o pai adotivo de Danan é cruelmente assassinado e o jovem parte em busca de justiça. Somente no dia em que a morte de Jimba for vingada é que o guerreiro poderá viver em paz, mas até lá você precisa ajudá-lo nessa caçada implacável.



AERIAL ASSAULT

Boa opção para quem gosta de combate aéreo. Neste movimentado jogo, você dirige um caça supersônico em cenários bem variados. Os chefes no final de cada fase também mudam: são navios, aviões etc. Você vai pegando armas diferentes pelo caminho — algumas boas, outras nem tanto. A melhor é a que espalha cinco meias-luas e detona todo mundo em redor.



ALEX KIDD IN HI TECH WORLD

Se você está esperando uma nova e emocionante aventura de Alex Kidd, esqueça: este jogo é do tipo estratégico. O personagem terá que pegar objetos, telefonar, usar senhas, falar com pessoas — enfim, fazer quase uma gincauna. O game



WORLD GAMES

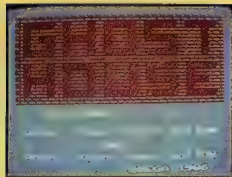
Este game deveria chamar-se Olimpíadas do Faustão, pois as modalidades esportivas são as mais estranhas. Além do rodeio e a patinação com obstáculos, há ainda uma prova para ver quem consegue equilibrar-se sobre um tronco que rola rio abaixo. A quarta modalidade é ainda mais curiosa: arremesso de tora, com o detalhe que se você errar será enterrado no chão pela própria. Vai exigir muita habilidade.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



GHOST HOUSE

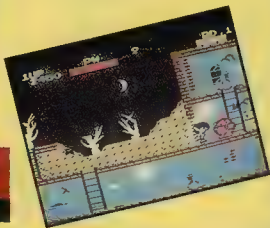
Você explorará os mistérios e perigos de uma casa mal-assombrada, onde há muitos itens para recolher e portas para fuçar. Um jogo de habilidade e rapidez.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO

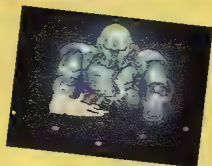
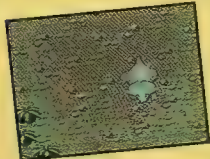


tem diálogos demais, o que pode torná-lo cansativo e de difícil compreensão para jogadores que não manjam muito de inglês.



TIME SOLDIERS

Este jogo até que tem um enredo bem original: uma viagem pelo tempo para resgatar cinco crianças aprisionadas. Você será um soldado que, através de uma máquina do tempo, vai a Roma, à Pré-História e outras épocas distantes para cumprir seu objetivo. Será preciso lutar contra os chefes destas épocas, como deuses, dinossauros, tanques de guerra e outros bichos.



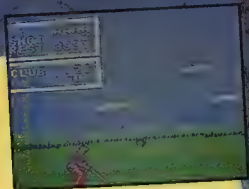
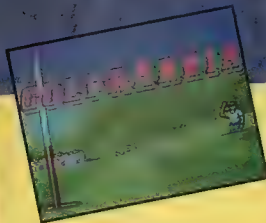
GRÁFICO

SOM

DESAFIO

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MASTER SYSTEM



GOLFMANIA

Mais um título para ser experimentado pelos esportistas. Neste jogo você estudará a tacada por vários ângulos — de cima, de lado ou em close — e poderá também controlar a velocidade da bola. Os mais craques poderão experimentar tacadas radicais, onde a bolinha faz até curva.



GAIN GROUND

Num futuro muito distante, os homens divertiam-se numa arena lutando contra andróides. Certo dia, o computador central que comandava os andróides endoidou e o jogo virou um massacre. Você participará desta competição de vida ou morte, tendo que conduzir seus personagens à vitória e à saída da arena, que na verdade é um labirinto.



TEDDY BOY

Teddy está preso num labirinto cheio de caracóis, besouros e criaturas como Den-Den, com uma enorme cabeça de dragão e que adora devorar criancinhas. Como se tudo isso já não fosse um pesadelo, este joguinho tipo plataforma está lotado de armadilhas. Seja esperto.



Garoto esperto sabe disso!

Game Boy® e Case Boy® foram feitos um para o outro.

Chegou agora o CASE BOY®, estojo de plástico injetado, que facilita o transporte, protege contra riscos, impacto e sujeira o Game Boy®, sem limitar os recursos do seu video game portátil. Seja o primeiro da turma a ter o CASE BOY®. Seus amigos vão babar de inveja! CASE BOY® o estojo do Game Boy®.

A venda nos grandes magazines e lojas especializadas.

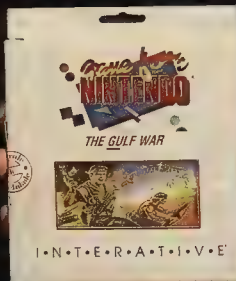
VENDAS NO ATACADO:
Tel: (011) 277-8091

A palavra do campeão.

Eu jogo com cartuchos INTERACTIVE®. SACOU!!

Você também pode ser fera no vídeo game, igualzinho ao campeão Lobão. Os cartuchos INTERACTIVE® tem sempre os lançamentos mais quentes e os jogos mais animados, pra você curtir numa boa.

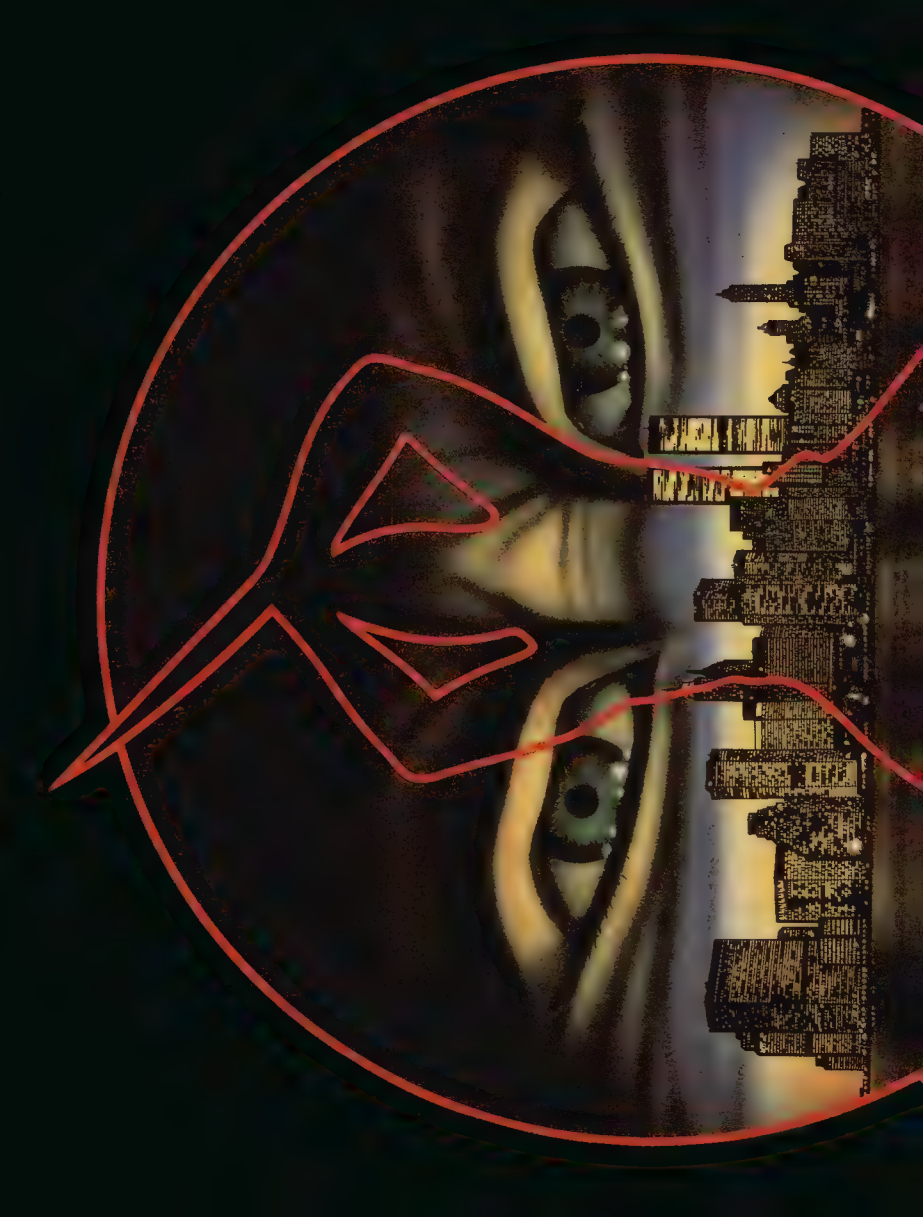
**CARTUCHOS INTERACTIVE®
PRA VOCÊ DETONAR!!**



Ivan Luis de Oliveira (Lobão), responsável pelas dicas de jogos da Dimensão Vídeo e colaborador de revistas e jornais especializados, recordista em mais de 150 jogos.

Chips do Brasil

IND. IMP. EXP. REPRESENTAÇÃO



10 DIMENSÃO

ACEITE ESSE DESAFIO!!!

LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



Super Famicom



TEC TOY



A Dimensão está
abrindo novas lojas pela
cidade para facilitar o
acesso de novos clientes.

Procure hoje mesmo uma
perto de você e venha
conhecer o que há de
melhor em videogames.

JATUAPE
R. Santa Virgínia, 107
CEP 03084
Tels.: 217.7161 - 296.4926

VILA MARIANA
R. Afonso Celso, 771
CEP 04119
Tels.: 884.8151 - 884.8152

CENTRO
R. Xavier de Toledo, 210
2º andar - CEP 01048
Tels.: 36.3226 - 34.8391

SANTANA
R. Alfredo Pujol, 481
CEP 02017

SANTO ANDRÉ
R. Padre Manoel da
Nóbrega, 236
CEP 09080

CAMPINAS
Av. Andrade Neves, 1654
(Castelo) - CEP 13015

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

PARTE 2



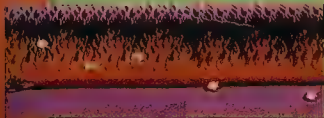
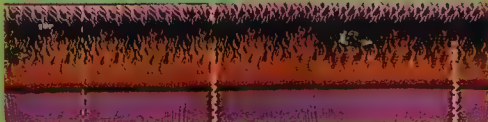
Animal, radical, tipo "boca de canhão", o Batiletoads surpreende a mais uma vez os nossos pilotos. Depois de dias no controle dos dedos no joystick, eles chegaram à conclusão de que precisavam de um pouco mais de tempo para terminar esse incrível game. Assim, nesta matéria, trouxemos as estratégias e minimapas que os jogadores usam nos desafios das três fases que compõem o Batiletoads, a penúltima etapa do Plano D, que é o último. Na próxima edição, poderemos revelar o final da grande Batiletoads. Não perca.

Por: Roberto de Aguiar
Fotos: Tyson B. Brown

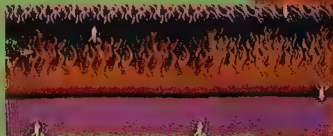


FIRE ZONE

Você iniciará o trajeto desta fase a pé, saltando espaços vazios e esmurando inimigos. Procure pular de uma ilha para outra pela parte de cima, onde a distância entre as bordas é menor.



Na segunda parte da Fire Zone, você toma uma navexinha e, assim como na fase do jet ski, tem de desviar de obstáculos dirigindo em alta velocidade. O primeiro obstáculo a surgir são barreiras. Depois, vem uma chuva de meteoros. Escape deles com movimentos para baixo e para cima.

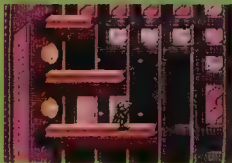


Tem também estes infernais foguetinhos, que surgem de todos os lados e cruzam a sua frente em várias direções. Olhe primeiro para os que vêm de baixo e, depois, para os de cima.

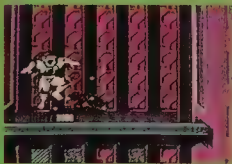
ELEVATOR SHAFT

Aqui você terá de subir piso por piso, aproveitando o momento em que surgem as brechas nos andares. O problema é que estas brechas ficam movimentando-se o tempo todo e, pra complicar um pouco mais, surgem obstáculos dos quais é preciso desviar.

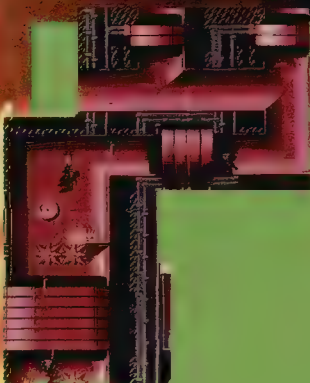
São bolas que rolam piso abaixo...
...gases venenosos...



...ou ventiladores que sugam tudo que passa por perto, incluindo sapos des-cuidados.



No final do Elevator Shaft existe um chefe. Apesar de armado e grandalhão, ele pode ser pacientemente derrotado se você socá-lo toda vez que ele pára de movimentar-se.



GARGANTUA DUCTS

Nesta fase é preciso andar por um labirinto de tubulações e poços d'água frequentados por muitos perigos. O primeiro que você vai encontrar um robô: mate-o antes que ele exploda com tudo.

Para descer aos lugares mais difíceis, pague uma carona no helicóptero.



A roldana vai perseguir o seu sapo rapidamente. Corra mais do que ela e encontre recantos seguros para descansar.



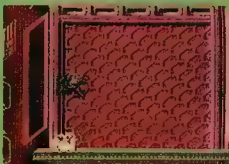
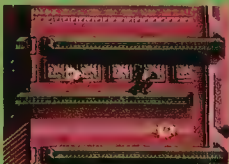


Nos poços existem engulas, peixinhos que parecem inofensivos mas têm a forma de uma martelada, tubarões e simpáticos patinhos de borracha. Mande soco neles, pois são todos perigosos.

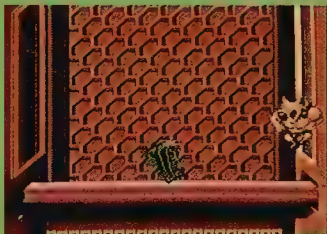


THE GARGANTUA

Agora você está muito próximo do encontro com a malévola Dark Queen. Esta fase representa a parte traseira da Gargantua, a enorme nave alienígena que protege a torre da rainha. Ao contrário do que aconteceu na fase Elevator Shaft, nesta você terá de descer de andar em andar — ora em ziguezague, ora despencando vertiginosamente entre as brechas dos pisos. Treine, mas treine muito, pois um movimento em falso e você vai virar um sapo frito.



Nos pisos você vai encontrar gases venenosos, raios pontelhos que tentarão atrapalhar sua descida, bolas e até uma bomba que é preciso chutar antes que exploda.



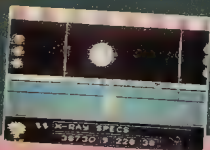
Lá embaixo, no final da fase, há um chefe que é jogo duro de derrotar. Você saberá como enfrentá-lo e o que virá depois na próxima edição de AÇÃO GAMES.

NINTENDO TOP SECRET

CRIME BUSTERS

No primeiro estágio, mire bem o policial e não pare de atirar. Com isso, você atingirá todos os outros inimigos.

ALISSON HAUTSCH OIKAWA
Curitiba, PR



THE SIMPSONS

Descobrimos mais um truquezinho para este game incrível. Ao tentar a sorte na roleta do parque de diversões, use o ímã para influenciar o resultado a seu favor: você ganhará uma vida extra. Só não esqueça de comprá-lo na loja Toys'n Stuff, na fase 1.

SHADOW NINJA

Você poderá fazer uma seleção de estágios neste jogo, bastando apertar os botões A quatro vezes, B quatro vezes e AB também quatro vezes durante a tela de apresentação. Digitando este código você ouvirá um som diferente, o que significa que o código entrou corretamente. Siga então as combinações do quadro abaixo para ir direto ao estágio escolhido.

Estágio	Controle 1	Controle 2
1-2	—	B
1-3	—	A
1-4	—	A,B
2-1	B	—
2-2	B	B
2-3	B	A
2-3	B	A,B
3-1	B	—
3-2	A	—
3-2	A	B
3-3	A	A
4-1	A	A
4-1	A	A,B
4-2	A	B
4-3	A,B	B
5-1	A,B	B
5-2	A,B	A

ROCKMAN 3

ROCK MAN 3

Para recarregar as energias em qualquer momento do jogo, aperte o botão Select. Este truque só funciona com o game padrão japonês.

FERNANDO MONTEIRO
Porto Alegre, RS



DOUBLE DRAGON 2

Quando seu medidor de energia estiver com apenas dois quadradinhos, use este truque para recarregá-lo. Jogando no modo dois jogadores, deixe-se abater pelo parceiro e então ele ficará com a sua vida. Em seguida, ataque o personagem do seu parceiro para ficar com a vida dele. Você perceberá que os dois continuarão com o mesmo número de vidas, mas as energias estarão recuperadas.

Outra dica é para quando você enfrentar um dos gigantes do jogo. Se houver alguma escada por perto, um dos jogadores deve subir nela enquanto o inimigo for em direção ao outro jogador. Assim que ele passar pela escada, desça um pouquinho para chamar sua atenção e o gigante virará para persegui-lo. Nesse momento, o outro jogador deve atacá-lo por trás. Repita a operação até derrotar o gigante.

ANDERSON QUILLES
São Paulo, SP

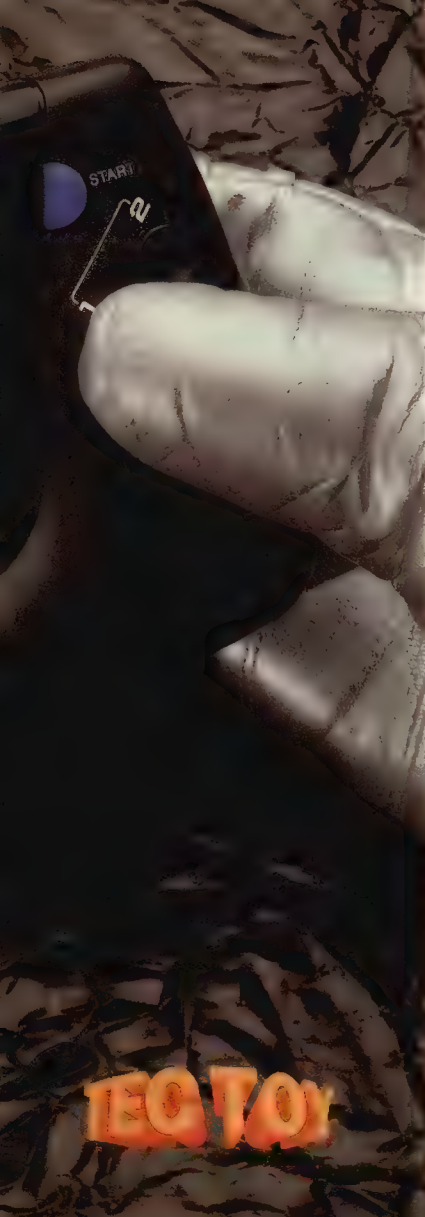


DOUBLE DRAGON 3

E, aí, já conseguiu detonar Cleópatra, o último desafio deste game? Se você ainda não levou a melhor, experimente iniciar a missão 5 com os personagens Chin e Razou — assim você economizará as energias de Billy e Jimmy para o confronto final. Para defender-se de Cleópatra, movimente-se na tela em sentido diagonal. E, para atacá-la, use o giro com voadora. São necessários nada menos que 25 golpes para derrubar a Rainha do Egito.

SEGA





cartuchos vendidos separadamente

*acessórios opcionais

**Responda depressa:
qual é o único videogame
portátil que tem 4096 cores,
joga os maiores sucessos
do Mega Drive e do
Master System e funciona
até no escuro?**

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui,
com a sua famosa tela de
cristal líquido, cores sensacionais e
definição de imagem surpreendente. Game Gear
não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo
adaptador para tomada comum* e para isqueiro
de automóvel* e pode ser ligado a outro Game
Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.



Game Gear só podia ser coisa
da Tec Toy.



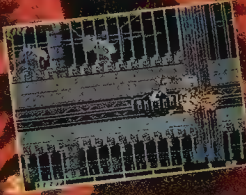
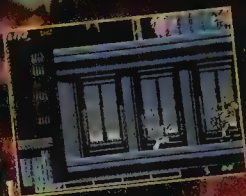
**GAME
GEAR**

TEC TOY

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

Eswat é um jogo relativamente novo para o Mega Drive, e a quem tem feito a moçada debulhar os dedos no joystick, dá uma boa dose de habilidade manual e muitas tentativas para sacar quais as armas mais eficientes diante de cada inimigo. Neste roteiro para terminar o jogo, as dicas do piloto **Rodrigo Rocco de Oliveira** ajudarão você a superar os maiores desafios do tira da corporação Eswat do Império de EYE.



ESTRELA

ESWAT

PRIMEIRA MISSÃO

1. Ao conduzir o seu tira pelas vias lentas ruas da cidade, fique atento às vitrines: delas saem inimigos que sempre poderão surpreendê-lo.
2. O chefe desta fase é o helicóptero. Procure sacar o padrão de movimento dele, e fique nos cantos da tela para escapar dos tiros.

SEGUNDA MISSÃO

3. Ao subir o elevador, suba logo e no primeiro trilho vertical que encontrar. Então dobre à direita entre o terceiro e quarto andares, tomando o caminho novamente. Seguindo este trajeto, você encontrará um guarda. Ao matá-lo, ganhará uma vida.
4. Atenção: quando você achar a placa 60, não se esqueça de pular o buraco. Se não fizer, terá que começar tudo de novo.
5. Os chefes desta fase são dois robôs gêmeos. Um deles fica pulando e mudando de lado, enquanto o outro fica imóvel. Sua estratégia para derrotá-los é ficar agachado e virar-se sempre ao longo para o lado em que estiver o robô saltitante. Depois, atire e depois passe o tempo para o outro lado.

85-5000

AT

TERCEIRA MISSÃO

6. Agora que o seu tira entrou para a corporação Eswat, será preciso aprender a usar o equipamento. A primeira arma que você pagará é a canhão PC — ideal para matar os caras de preto. Use a RL para detonar os robosinhos vermelhos já na primeira tiro. A Super é a melhor arma para prosseguir nesta fase. Dica: quando seu medidor de vida estiver com o nível baixo, fique com a arma normal (Shot). Ela é a única que você não perde quando morre.

7. O chefe da terceira fase pode ser derrotado com a Super. Espere a cabeça dele se soltar, pule-a e fique atirando.

QUARTA MISSÃO

8. Neste local, você pode fazer uma ponte para atravessar a fossa de lama negra. Atire nas bolas do teto: elas cairão e ficarão flutuando na lama.

9. Os pontos vulneráveis deste chefe são as três lanterninhas. Usando o Burner (para flutuar) e a arma Super, detone primeiro a de cima. Depois poto para o de baixo, usando os mísseis RL. No do meio, mude para a canhão PC e arrebatente. Para alcançar este alvo, você precisará desligar o Burner e ficar saltando na plataforma para desviar dos inimigos.

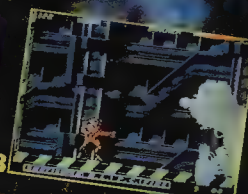
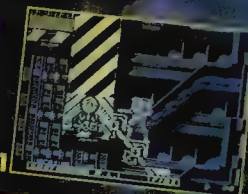
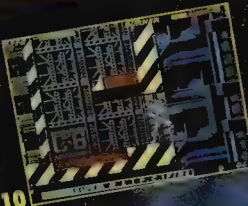
QUINTA MISSÃO

10. Nesta fase você encontrará as piscas listradas em azul e em laranja. Ao pisar nos azuis, você terá o Burner retornado. Os de cor laranja fazem o mesmo, mas tiram sua energia.

11. Prepare os dedos para uma prova de habilidade: pular nos azuis sem a flechinha para baixo. Com esses movimentos, a sua vida e a do seu todinho e desatado.

12. Para vencer estas barreiras você precisará do skate especial. Quando não puder passar com o skate, deixe-o ir na frente, fique o Burner e corra atrás. Toda vez que você pisar no skate o Burner será retornado.

13. Pouco antes de enfrentar o chefe desta fase, seu Burner ficará sem energia total temporária. Ai você poderá flutuar para escapar dele e entrar em seu ponto mais fraco: o ar.



SEXTA MISSÃO

14. Não deixe este bichinho azul grudar em você, pois ele tira as suas energias.

15. A primeira vez que o chefe dos esgotos surge do solo acontece sempre no mesmo lugar. Por isso, fique no canto esperando e caia matando. Derrota-lo será bico.

SÉTIMA MISSÃO

16. Detonar este moedor de robôs é fácil, fique do lado esquerdo da tela esperando ele aparecer. Quando a máquina entrar na tela, ataque rapidamente as lampadinhas vermelhas com o canhão PC e tchau, tchau!

17. Deste ponto, solte mísseis RL para fazer a plataforma abaixo descer um pouco mais. Em seguida, pule sobre ela, destrua o laser à esquerda e acabe de explodir as plataformas com o canhão PC.

18. Você não terá problemas com o subchefe desta fase fluindo com o Burner neste ponto e atirando com o canhão PC. Terminado o serviço, o chã se abre e você deve descer com cuidado.

19. Não é preciso ficar cara a cara com o chefe para enfrentá-lo. Use os mísseis RL até que ele exploda e vire aranha. Depois, fique protegido no cantinho direito e mande bala com o PC!

OITAVA MISSÃO

20. Toda do elevador até o grande encontro com o chefe EYE, tenha o cuidado de ficar sempre agachado nos cantos para reagir melhor aos ataques dos guardiães.

21. O elevador o levará até uma sala cheia de robôs dos trajes Eswat. E como se não bastasse, surge de repente o grande chefe vestido com um armadura igual à sua! Fique longe dele, atirando com o armin PC até enfraquecê-lo. O último recurso dele será usar a arma Fire, mas quando isso acontecer você já sabe: ele perderá todas as suas forças.

22. O combate é tão violento que você e o inimigo perderão suas armaduras, enfrentando-se com a cara e a coragem. Mas a esta altura, quem vai levar a melhor é você, cara.

23. O valente fim do Eswat termina com o chefe EYE morrendo. Alô, pega seu canhão e corre para casa: ele não precisa mais dele?

19

20

21

22

23

EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Para você que se considera um profissional do ramo, um verdadeiro mestre, está sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou Dynavision 3.

O Dynavision 3 é compatível com os cartuchos Nintendo® e tem um Joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo que possibilita tiros contínuos.

Os Mestres do Jogo até o apelidaram de Jet Control. Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques decisivos.

O Dynavision 3 ainda tem fone de ouvido estéreo, Dual Connector System e saída separada para áudio e vídeo.

Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS

PABLO GOMES

THE REVENGE OF SHINOBI
 Ao sair do laboratório, na sala onde está escrito "Eis: destino
 um passageiro da morte escondundo no canto escuro da sala,
 um parafuso da parede
PABLO GOMES
 São Paulo, SP
 Fico pensando sempre, em como o velho Nao Zeno, Ugo
 e todos os personagens que não podem mais, aparecendo o bo
 com uma lembrança de um passado
FABIO RODRIGUES
 Brasília, DF
 Quando eu era criança, eu ficava muito triste de não poder
 ver o meu pai e a minha mãe, mas agora eu sei que eles estão
 vivos e eu posso vê-los todos os dias.
FLAVIO AUGUSTO PIROGA
 Taguatinga, DF

Aqui vai uma estratégia para vencer o sexto round, onde você irá ao encontro do Mr. Big. Centralize o vilão em seu radar para depois atirar nele. Preste atenção no painel de sua nave, pois ele indicará quando você atingir o alvo ou for atingido.

HERBST MARTINS GOMES
João Pessoa, PB

SUPER MONACO GP
Com estes códigos você já começa o jogo em Mônaco, dirigindo a Madonna, e com tantos pontos que até um mau piloto o fará ser campeão.

15G2 B3E4 DJ00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE F0H9 1000 0041
0000 0000 F200 71D7
FRIEDRICH NEWMAN
São Paulo, SP

ALTERED BEAST
Para derrotar Neff, na fase cinco, escolha o dragão. Fique sobre a cabeça dele e aperte o B várias vezes. Como Neff não dá socos para cima, será derrolado. Para escolher a criatura em que quer transformar-se, você já sabe: aperte os botões A, B, C, Direcional para esquerda/para baixo e Start, tudo ao mesmo tempo.

FABIO TORRES RABELO
Juiz de Fora, MG

TRUXTON
Durante o jogo você verá um objeto oval na tela com pequenos círculos acima dele. Se a cor destes círculos for igual à da sua arma, pegue-o: você ganhará um ou dois caças extras ao atingi-lo.

GOLDEN AXE

GOLDEN AXE
Existe uma manha neste jogo que só funcionarão no modo dois jogadores. Na hora em que os personagens estão dormindo, faça com que um lutador dê espadasas no outro e não pegue as mágicas. Para o truque funcionar, pelo menos um dos jogadores tem que estar com vidas a menos.

MARCELO SEGATTO
São Joaquim da Barra, SP

MARCELO SEGATTO
São Joaquim da Barra, SP

LAST BATTLE
No capítulo 3, para derrotar o homem negro das duas imagens, vá para o lado esquerdo da tela, ajoelhe-se de frente para ele e comece a golpear-lo. Se isto for feito corretamente, ele não conseguirá transformar-se em dois nem atingi-lo.

O SEGREDO DE MESTRES

O Mestre Michel Zaharic conta um segredo mortal no jogo **Super Mário 3***. "Neste jogo, no 4º mundo, use o barquinho para encher o seu visor de truques. Repita a operação quantas vezes quiser. No 7º mundo antes de entrar no castelo pegue o P-Wing que transforma tudo em moeda, entre no castelo e divirta-se".

O Dynavision 3 possui o Dual Connector System que permite a você usar sem adaptadores cartuchos compatíveis Nintendo* do padrão americano e japonês.

Assim, você vai ter em mãos centenas de jogos e desvendar os segredos de todos os Mestres.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

MICHEL ZAHARIO
9.990.000 PONTOS
SUPER MARIO 3*

DYNAVISION 3

PAPA PROFESSIONALIS

SUPERESTRATÉGIA

Master System



Ajude sir Arthur a salvar a princesa do reino e derrotar o diabólico Loki. Piloto: Ricardo Samezima de Souza

ARMAS

JAVELIN

É a arma com que você começa o jogo. Atira continuamente.

DAGGER

Mais rápida e poderosa que os Javelin, estas facas são sempre atiradas de três em três.

AXE

Golpes ainda mais fortes podem ser dados com o machado, que também atira de três em três.

DISCUS

Ótima para fustigar inimigos grandes, a arma dos discos voa rente ao chão quando atirada de joelhos.

FIREBALL

São bolas de fogo que podem ser atiradas para baixo. Basta pular e atirar com o botão Direcional para baixo.



BOMB MAGIC



FIRE MAGIC



DAGGER



DISCUS



AXE



DOUBLE MAGIC



SHIELD

MÁGICAS

FIRE MAGIC

Solta quatro bolas de fogo, que se espalham em todas as direções. Consome um quadradinho de energia quando usada.

THUNDER MAGIC

Libera três raios fulminantes. Também consome um quadradinho.

SHIELD

Forma um escudo protetor que deixa Arthur invulnerável por alguns segundos. Gasta dois quadradinhos.

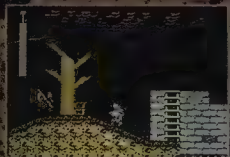
DOUBLE MAGIC

Cria um sócio de Arthur para confundir o inimigo. Consome: quatro quadradinhos.

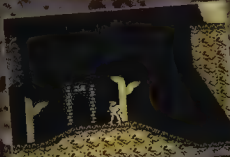
BOMB MAGIC

De efeito explosivo, esta mágica é a mais forte. Em compensação, tira seis quadradinhos de energia.

MUNDO 1 THE HILL OF TORTURE



1. Os cenários deste fase mostram um espécie de cemitério. Os inimigos não dão muita trêbelho; tanto, portanto,ixelizar as áreas escondidas no terreno. Para fazê-las surgir, é preciso ficar pulando e explorar todos os lugares.



2, 3. De interior das rochas, gira para um magico — caído, ele pede que o faça-lo — ou perdas, por onde Arthur entra para pegar armas e magias. E assim que está no momento seu arsenal.



4. O chefe no final do mundo 1 é o dragão. Fique embaixo da cabeça dele mandando fogo!

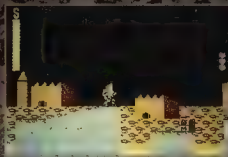
MUNDO 2 THE DECAY VILLAGE



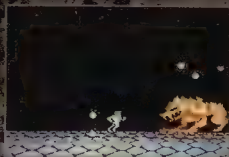
5. Na primeira etapa deste mundo, você encontrará abissas enormes que tentam esmagar-lo. Mais adiante, o desafio são as pontes. Para atravessá-las sem perigo, memorize as luzes que o vão iluminar com buracos.



6. O chefe desta etapa é um monstro voador. Aproveite os instantes em que ele fica no alto da tela, logo no começo, para acertá-lo. Depois ele irá pular de um lado para outro.



7. Na segunda etapa, Arthur tem que pular de plataforma em plataforma num cenário de chamas e lavas. Uma ajudinha para atravessar o terceiro vão: ainda na plataforma alta, à esquerda, dê alguns pulos bem na pontinha da plataforma alta, à esquerda. Com isso, surgirá um baú no do meio. Suba nele para pular sobre o vão.



8. O desafio do mundo 2 é um jogo que fica deslocando-se em movimentos circulares na tela. Fique sempre de frente para ele e atire.

MUNDO 3 BARON RANKLE'S TOWER



9. O cenário desta fase é de um vilarejo verticalizado, e você usará os vadores para subir até o alto da torre. No caminho, destrua as estatuas com espadas.

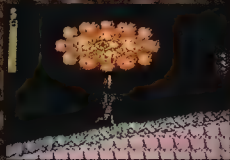


10. Para passar por esta encruzilhada, use a magia shield. Você atravessará ileso.

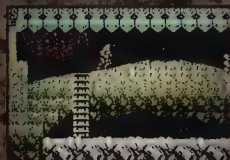


11. Na segunda etapa, pegue carona nas plataformas e ande sobre as línguas dos demônios. Para atravessar lugares estreitos, às vezes é preciso deixar o magico transformá-lo em pato...

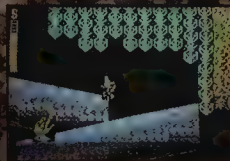
MUNDO 4 THE CRYSTAL FOREST



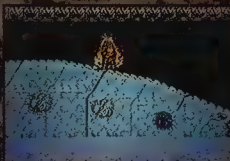
12. O desafio que você encontrará lá em cima é esta nuvem azul passageira. Sua maior dificuldade será desviar-se dos rastinhos: para isso, use o shield. Alinhe no olho da nuvem com uma arma forte.



13. A primeira etapa da floresta tem troncos de árvore que soltam bolas cinzeiras. Na hora em que surgir uma escura, não vá: continue o caminho pela parte de cima.



14, 15. Já na segunda parte, Arthur deslizará sobre corrediças, dificultando o controle. Ao dar saltos, cuidado com as espinhas e as pontas verdes dos tetos. Para detonar com as mãos, chegue bem pertinho e solte a mágica do fogo. É bom...



16. O chefe da floresta é uma legião com barões de ouro e com vermelhos. Use a magia do fogo para desviar estes ninhos de vermelhos.

MUNDO 5 THE CASTLE



17. No interior da castela, Arthur enfrentará alguns inimigos conhecidos como dragão, o demônio e a nuvem. Combata-os com as mesmas estratégias da primeira vez.



18. A novidade é este monstro grande, laranja, que aparece duas vezes: uma, sozinho, e outra, com um irmão gêmeo. Seu bato de fogo só chega até certo ponto, e você pode ficar afastado a distância com uma arma forte.



19. Depois, vem os ninhos, que se reúnem e viram uma abelha. É nesta hora que você deve ativar a magia bem embaixo dele.



20. Terminando o castelo, Arthur terá que reformar ao início lá sua jornada, para pegar uma poder mágica e enfrentar Loki, o grande demônio. O poder vem num dos lados do último fase.



21. Na segunda vez que entrar no castelo, você encontrará Loki sentado em seu trono. O ponto fraco dele é a cabeça. Fure bem embaixo dele mandando as fúrias para cima, ou então suba numa das suas janelas para chegar mais perto. Se quiser, use mágica: para entrar, vá lá, e fure sobre.

TRANSAMÉRICA



FM 100,1

MASTER SYSTEM TOP SECRET

JOGOS DE VERÃO

No half-pipe, para ganhar velocidade, basta apertar o botão D bem no meio e segurar, assim não é preciso colocar para cima ou para baixo na rampa.

FÁBIO M.C. MONTEIRO
Rio Branco, AC

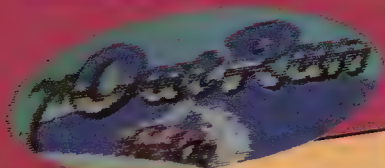
KENSEIDEN

Yonesay, o mestre, só morre se você atingir as bolas de fogo que ele solta. No inimigo que vem depois você deve diminuir com os tiros, não desanime: de repente a cara dele vai ficar azul e aí sim o medidor começará a descer.

ADRIANO COELHO DOS SANTOS
Sobradinho, DF

SHAPES AND COLUMNS

Quando o tempo do jogo estiver acelerado, escolha uma cor e concentre-se nela. Agrupe as colunas que têm peças desta cor, eliminando de preferência as diagonais.



OUT RUN

Na primeira fase, compre um nitro e pneus. O nitro é uma espécie de turbo, dando mais rapidez ao seu carro. Com isso, batendo seu veículo contra a lateral do inimigo, ele será mais facilmente danificado. E, com os novos pneus, sua estabilidade de nas curvas e ultrapassagens aumentará.

MAZE HUNTER 3D

Quando você for pegar o bastão, em qualquer fase, espere o inimigo chegar bem perto para destruí-lo e agarrar o bastão ao mesmo tempo. Com esta tática, você ganhará uma vida.

FÁBIO M.C. MONTEIRO
Rio Branco, AC

THUNDER BLADE

Na última fase da refinaria você põe seu helicóptero no canto superior direito da tela e com isso não baterá nos canos. Os tiros dos tanques também não o atingirão, bastando apenas desviar dos ataques de helicópteros e aviões.

ADRIANO COELHO DOS SANTOS
Sobradinho, DF



ONTEM PASSOU UM FILME DE MONSTRO CHOCANTE NA TV...

SÓ QUE EU NÃO VI!

Pra você não perder os melhores programas que
passam na telinha, a revista Contigo está lançando
Programação TV. Todas as datas e horários dos shows,
filmes e toda a programação da televisão.

Tudo comentado e cheio de dicas
pra você fazer sempre o melhor programa.
Agora, na revista Contigo você fica sabendo de tudo.
Tudo meeesmo!

TV

programação

O SEU MELHOR PROGRAMA
DIA-A-DIA, TODA SEMANA EM

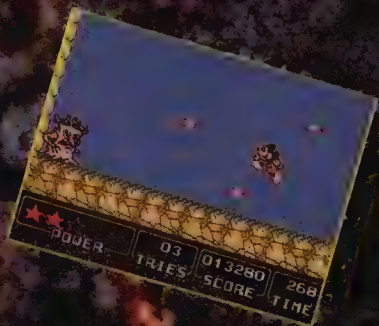
contigo!



Portáteis

Instrumentos e dicas para as joguinhas
que você leva para qualquer lugar

Game Gear



Mickey Mouse in the Castle of Illusion

Num jogo muito parecido com a versão para o Master System, Mickey tem que explorar os mistérios do castelo de Mizrabel — a bruxa que raptou Minnie. Em cada porta do castelo há um mundo diferente, como os dos brinquedos, dos doces ou da biblioteca. No final de cada fase Mickey terá que pegar uma pedra preciosa e, juntando todas as pedras encontradas no jogo, poderá encontrar-se com a bruxa.

Título: Mickey Mouse in the
Castle of Illusion
Criação: Sega
Lançamento: Tec Toy



GRÁFICO



SOM



DESAFIO

HELP!

Shinobi

A versão desse clássico da Sega para o Game Gear é mais parecida com o jogo já existente para o Mega Drive. O ninja Musashi parte heroicamente em busca de Zeed, o dono de um império nefasto que quer dominar o mundo. No caminho, ele encontrará muitos perigos, labirintos e aventuras — como equilibrar-se no teto de um trem em movimento. Sucesso garantido.

Título: Shinobi

Criação: Sega

Lançamento: Tet Toy



GRÁFICO



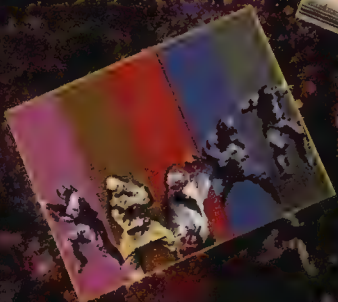
SOM



DESAFIO



Foto de Lúcio, Marlin (curtup, Azul)



TOP SECRET

Game Boy

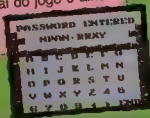
DEADHEAT SCRAMBLE

Para fazer a seleção de nível neste jogo, espere pelo aparecimento da tela de apresentação e aperte o botão B oito vezes. A oito vezes e novamente o botão B oito quantos forem os estágios que você quer pular. Se, por exemplo, você quiser começar pelo nível quatro, aperte o B três vezes, e assim por diante.



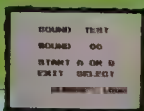
GORGOYLE'S QUEST

Com esta password, você irá para o final do jogo e ainda terá o máximo de ouro, vidas e armas:
NPAN - RRYX



BATMAN

Se você curte os sons deste game, aí vai uma dica para fazer o test sound. Enquanto apareça a tela de apresentação, aperte o botão Direcional na diagonal para cima/direita. Em seguida, pressione o Start e veja a tela para a seleção de som.





EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Edgard de Silveira
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugênio Buoni

Redatora-chefe: Regina Giannetti

Supervisor de Arte: Michel Spilale

Editora de Arte: Doris Bittas

Diagramadores: Celso da Silva Gama, Sônia Regina

Aversa

Colaboradores: Arte - Fábio Cari, Lucila Faleiros,

Munio Rodrigues, Renata Borges Soares, Revisão -

Thais Helena de Souza Juares Fotografia - Ivan Car-

neiro, Martin Gurfeln, Nicola Labate (Estúdio Azul)

Ilustrações - Phsclia L. Farias, Silvio Vitorino Con-

sultores - Christian Zahanc, Marcos Roberto de Lima

loio, Ricardo Sametima de Souza, Rodrigo Rocco de

Oliveira Texto - Deborah Peleias Correspondente In-

ternacional: Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreatta Filho

Supervisor: Rosângela Cassillo

SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Claudia Solano,

José Estevão Favaro

RJ-Contatos: Mônica Campos

Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo

Pires

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Miranda Gomes

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato

Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo

Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves

Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral

Abri Press-Gerente: Judith Biron

Depto. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo

Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emilio

Rondeau (Los Angeles)

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão

Diretor Responsável: Ligeia de Lima Costa Gestei

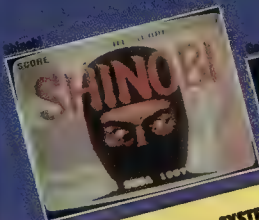
AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, tel.: (011) 211-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05369 Telex (011) 83178, Fax: (011) 813-9115. **Telegramas:** Editabril-Abripress, Rio de Janeiro: r. da Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290, tel. (021) 546-8282, Telex: (021) 22674, Telegramas: Editabril-Abripress. Circulação desta revista agosto-91 **Número atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornalista ou do distribuidor das publicações Abri de sua cidade Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo. Serviço ao assinante: tel.: (011) 823-9222

ANER

IVZ

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME

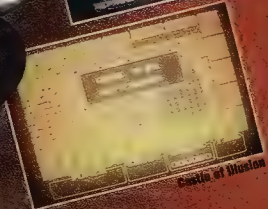
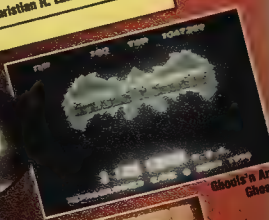


RECORDES MASTER SYSTEM

Alex Kidd the Lost Stars	554 700	Christian R. Lamos, MG
Castle of Illusion	138 340	Marcos Roberto Peripato, SP
Galax Force	357 800	Marcos Roberto Peripato, SP
Ghouls'n Ghosts	1 047 200	Marcos Roberto Peripato, SP
Golden Axe	287	Marcos Roberto Peripato, SP
Maze Hunter 3D	581 600	Marcos Roberto Peripato, SP
Missile Defense 3D	771 500	José Henrique F. Corê, RJ
Phantasy Star	84 357	Equipe Death-ly Game, SC
R-Type	1 240 000	Paulo da Silva Pereira, SP
Shinobi	1 872 800	Marcos Roberto Peripato, SP
Zillion II	9 999 990	Equipe Death-ly Game, SC
Wonder Boy	1 099 990	Christian R. Lamos, MG

Maze Hunter 3D

Galax Force



Ghouls'n Ghosts

Castle of Illusion

OVER



Burning Force

RECORDES MEGA DRIVE	
Burning Force	479 380 Pedro G.P. Gonçalves, BA
Castle of Illusion	799 200 Rogério David Luiz, SP
D.J.Boy	2 758 400 Equipe Death-Iy Game, SC
Revenge of Shinobi	9 050 600 Steffany H. de Souza, MG
Shadow Dancer	864 000 Erick Z. Durliz, RJ
Shiten Myoch	247 400 Pedro G.P. Gonçalves, BA
Sword of Sodan	209 400 Pedro G.P. Gonçalves, BA



Gotcha



Ye-Naid



RECORDES NINTENDO	
Gotcha	999 990 Pedro Américo F.F. Filho, SP
Ironsword	55 557 016 Jean M. Marinovich, SP
Legendary Wings	1 254 800 Paulo Roberto Machado, SP
Robocop II	3 224 900 Paulo Roberto Machado, SP
Simpsons	197 140 Eduardo Luis de Melo, SP
Super Contra	8 033 040 Paulo Roberto Machado, SP
Top Gun	2 531 400 Paulo Roberto Machado, SP
Ye-Naid	5 999 990 Leandro Stoppa, SP



NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Folios e Letras Traduzidas

FLUIR
Surf

BODYBOARD
Bodyboard

BOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE e VITAL
Prevenção e Saúde

CARICIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia - Esotismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VIDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAMA
Música e Ídolos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479 TEL: (011) 211-7866 Telegrafas Editabrl Abnlpress Rio de Janeiro

Rua da Passagem, 123, 8º andar CEP 22290 Fone: (021) 546-8282, RJ Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077 Phone: (213)474-7851

Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone: (001)212 557-5990-5993. Telex (00) 237670 FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008, Paris. Phone: (00331) 42.66.31.18 Telex (0042) 660731 ABRILPA. FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE
Brasília-DF: Espaço Com Integrada e Cons Lida Fones. (061) 223-2134-226-3644 FAX Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres Lida Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Trunfo, 720-801, CEP 90060 Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS, (0482) 44-8224 Florianópolis - SC, (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR Norte/Nordeste: Toda-Mídia Representações Lida Fones. (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

COMPUTER
GAMES

LUZES
JOYSTICKS

ACÇÃO!

**Filmes de grande sucesso de Walt Disney
estão entrando em cartaz nos micros dos americanos**

As telinhas dos micros americanos vão ficar com cara de cinema. A mais nova sensação da temporada nos EUA são os jogos com imagens de desenhos animados e filmes, que foram criados pela empresa Walt Disney Software para micros da linha PC e Amiga.

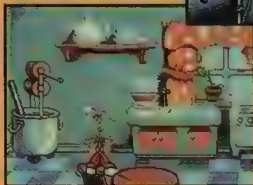
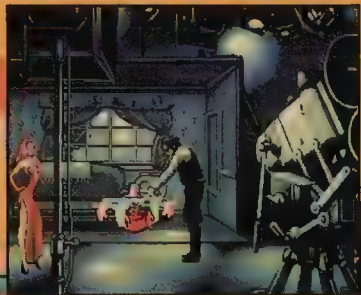
Para quem não conhece, a Walt Disney Software é uma divisão do grupo Disney, só que especializada em jogos eletrônicos para computador. Como os desenhistas detonam nos desenhos animados, na hora de fazer programas de computador o resultado só pode ser um: gráficos chocantes e recursos supersofisticados que usam imagens de vídeo.

Os "atores" são personagens badalados como o coelho Roger Rabbit, o detetive Dick Tracy e o homem-foguete Rocketeer. Nas histórias, o movimento deles é quase cinematográfico, com direito a muitas emoções, tiros, corridas e vilões malvados para combater.

Os fãs de Roger Rabbit vão rolar de rir com o jogo *Hare Raising Havoc*. O programa é um desenho animado interativo, ou seja, você pode mexer nele e mudar o rumo das coisas. A história é hilária: Roger tem a missão de tomar conta de Baby Herman que, mais rápido do que você possa dizer "fraldas molhadas", desapareceu!

Ai entra você, ajudando o pobre coelho a correr atrás do bebê Herman. É bom conseguir antes que a

WALT DISNEY
SOFTWARE



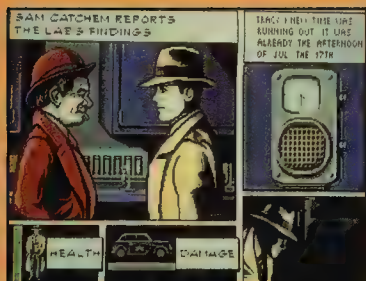
ção no rastro dos bandidos.

Em *Rocketeer*, nazistas raptam a namorada do homem-foguete, que é perseguido e precisa de sua ajuda para resgatá-la. O grande barato do jogo são as imagens. Além de cenas extraídas dos quadrinhos, o programa inclui trechos com personagens filmados e cenários reais. É chocante!

Para completar o festival de cinema no micro, a Walt Disney tem outro programa chamado *Stunt Island*. Ele é feito sob medida para quem acha que devia ter nascido em Hollywood. Roteiro: numa ilha especial, você vai ser dublê de piloto de cinema e também diretor de filmes. Como dublê, seu serviço vai ser pilotar

mãe dele volte para casa e transforme Roger em cobaia de testes para laboratório de cosméticos.

Se história de mocinho e bandido fazem mais o seu gênero, vêm aí dois jogos quentes como rabo de foguete: *Dick Tracy* e *The Rocketeer*. No primeiro, é preciso ter cérebro: Uma lista de crimes espera por você, que deve ajudar Dick cruzando pistas e informa-



Para quem
se amarra em
Dick Tracy, este game tem
tudo o clima de mistério e
aventura do filme



Sua só a participação das
imagens de Rockswold e um
personagem que o filme está
passando no seu micro

Island é para você
brincar de cinema,
de dublê ou diretor



aviões Mustang e Pitts Special.
Como diretor, vai colocar a mão
na massa, usando câmeras e edi-
tando seu filme.

Com essa coleção de maravilhas,
é claro que a temporada nos EUA
vai ser muito quente! Para quem fi-
ca no Brasil, a saída é descolar uma
viagem aos EUA e passar na loja de
Software mais próxima.



COMPUTER GAMES

INDIANA JONES - AVENTURA

Na biblioteca, em Veneza, você precisa pegar três livros. Eles são: o de pilotagem de avião, o *Mein Kampf* de Hitler e o que traz os mapas das catacumbas. Os três estão em estantes diferentes.

No castelo, para passar por Biff, você tem que pegar o troféu na sala do coronel e enchê-lo de cerveja (no andar térreo).

Dê o troféu para o alamãozão e ele vai ficar de porre, deixando você passar.

No segundo trabalho, quando está prestes a pegar o Santo Graal, você tem que atravessar a ponte invisível como no filme: com fé. Assim que Indiana aparecer nesta tela, faça-o caminhar direto, sem parar.

MSX

TOP SECRET

O leitor Clayton Arghiropol, de Canela (Rio Grando do Sul) mandou umas dicas quantíssimas para a moçada que curte o MSX. Mandem bala!

TARTARUGAS NINJA

No último prédio antes da terceira ponte, na terceira fase, você poderá encontrar bumerangues. Pegue-os e saia, repetindo esta operação até conseguir 60 bumerangues. Com eles ficará bem mais fácil matar o destruidor. Ainda no final desta fase, não é preciso matar o Rock-steady; apenas pula sobre o Splinter.

OUTRUN

Na tela de músicas, fique apertando as setas cursoras para a direita e esquerda, rapidamente. Solte e pressione a barra de espaços. Com esse procedimento, quase não haverá carros em algumas das pistas.

BATMAN — THE MOVIE

Mantenha a toda ESC pressionada enquanto o jogo carrega. Com isso, você poderá usar os seguintes comandos durante o jogo:

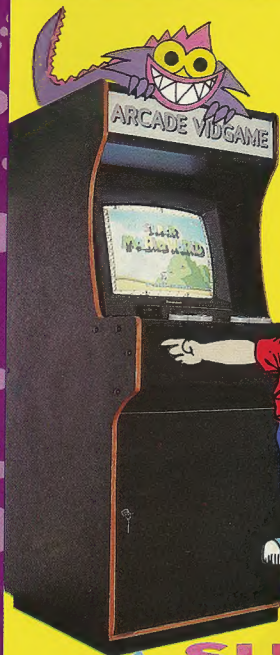
- F1 — liga/desliga, imutabilidade e tempo infinito
- F2 — muda de fase
- F3 — aborta

ONDE COMPRAR GAMES PARA PC

RE VENDAS BRASOFT NO INTERIOR DE SÃO PAULO

Campinas: Fotoptica do Shopping Iguatemi, fone 51-1166
Sorocaba: Fotoptica do Shopping Sorocaba, fone 32-9856

São Bernardo: Fotoptica do Golden Shopping, fone 458-5522
Ribeirão Preto: KMC, Rua Campos Sales 1905, fone 625-5542



ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE. Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O NEO GEO é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 330 megabits. Ele é demais!



Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

SUPER NES

O SUPER NES (Super Famicom) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.

O SUPER NES é super colorido.

Super promoção! o seu preço de lançamento!

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Big Run • Bombuzal • Actraiser



GAME BOY

OUTROS TÍTULOS

GAME GEAR • Shapes and Colons • S. Monaco • Psycho World • G-Loc • Wonder boy



E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

GAME GEAR



ACEITAMOS
CARTÕES DE CRÉDITO
DINNERS, CREDICARD E VISA

POWER

TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

Powertron I - Compatível com sistema Atari

Powertron II - Compatível com sistema Sega.

Powertron III - Compatível com sistema Nintendo.

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron, O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP

RETRO
AVENGERS



ATAK (Accelerated Touch Advanced Kill) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.



ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

POWERTRON

ST 5000 Joystick original para sistema Atari.

RETRO AVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!


Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: evil_arthas


Editada por: anderbass

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

Essa revista teve a colaboração do Alexandre de Paula
que escaneou as páginas 01, 02, 59 e 60.

